超级
漫画素描技法
透视篇
〔日〕林晃(Go office) 著
中青雄狮
g
中国青年出版社

超级漫画素描技法

透视篇

〔日〕林晃(Go Office) 著
武湛 译

g
中国青年出版社

本书的目的

——为了使画面的表现很出色，让我们来学习如何把握画面的立体感，体现空间效果

透视的英文名是PERSPECTIVE（透视图法），也称为远近法。这是一种最早来源于绘画，并在现代建筑、设计领域中作为“制图技法”而逐渐成熟起来的绘画技法。漫画并不是制图。

有些绘画是“没有透视”、“透视混乱”的，但是如果将透视把握好，那么画面就会显得更有说服力。
这本书中介绍了适合漫画或插图表现的透视技法，它是使画面表现真实、立体的一种手段。

所谓具有透视意识的绘画，就是指具有进深感意识、具有空间意识的绘画。
人物是立体的。
而且，背景也是有人物的“空间”，是一种广义的“立体”。

希望您能通过这本书，掌握根据透视绘制人物与背景的方法以及制作有进深感画面的技术。

处理空间效果与立体感

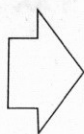
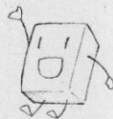
● 从立体到空间
借助斜线，能够表现立体感与空间效果

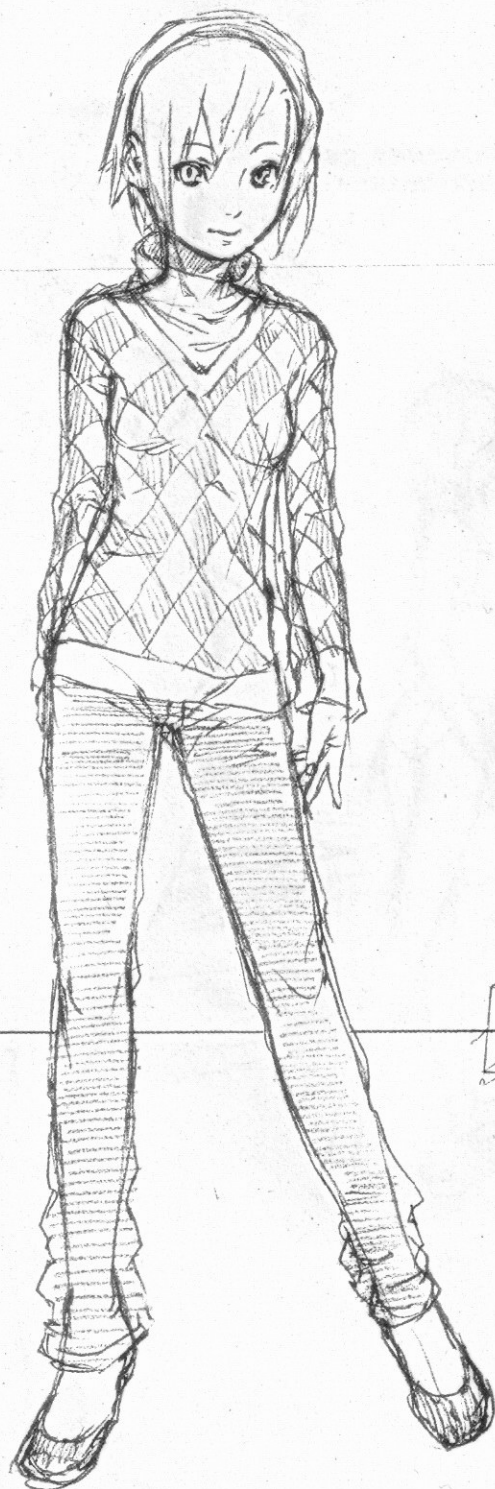
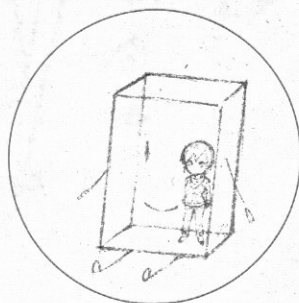
● 空间中无限的进深感
表现宽度的水平线与表现深度的垂直线

● 所谓“水平线”，就是将空间分出上下的分界线

● 从透视图开始讲解 从二维空间到三维空间的产生

从立体到空间

斜线造成平面与立体的区别。
人物的立体感是通过透视来表现的。

借助斜线，能够表现出立体感与空间效果

线描是具有进深感线条的集合。
尝试从人物素描转变到空间表现。

通过绘制立体的人物，营造出空间效果。

空间中无限的进深感

不断缩小人物的垂直距离，便会产生进深感。

向水平线的另一方推进

越是靠近照相机，仰视、俯视的角度就会越大。

人物臂部的位置都在同一个高度。上半身以仰视角度绘制，下半身以俯视角度绘制。

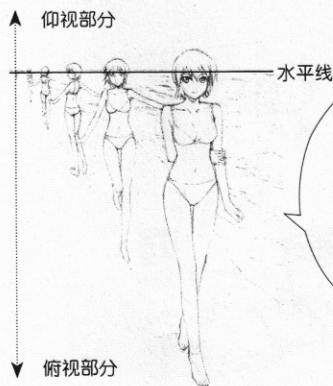
仰视部分

水平线

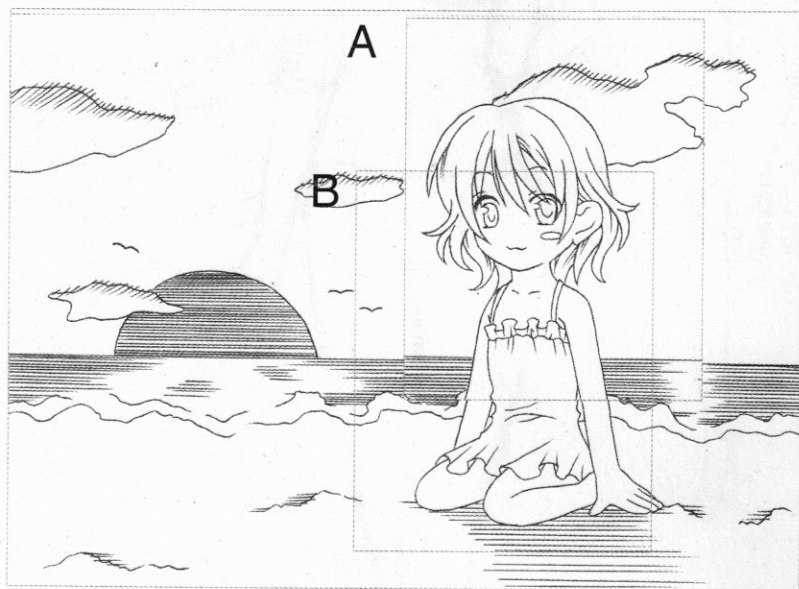
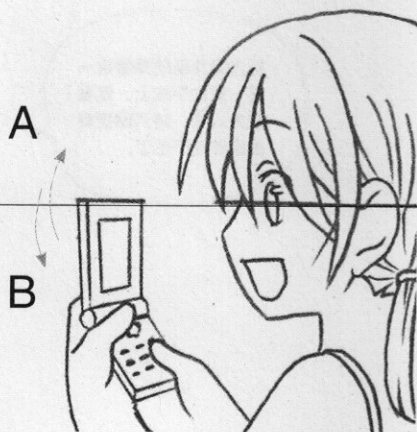
俯视部分

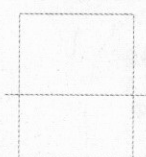
表现宽度的水平线与表现深度的垂直线

水平维度与垂直维度能表现空间感，所以，为了绘制方便，连接水平与垂直的斜线就非常有必要了。

从水平线的另一方开始拉近

所谓“水平线”，就是将

感受水平线

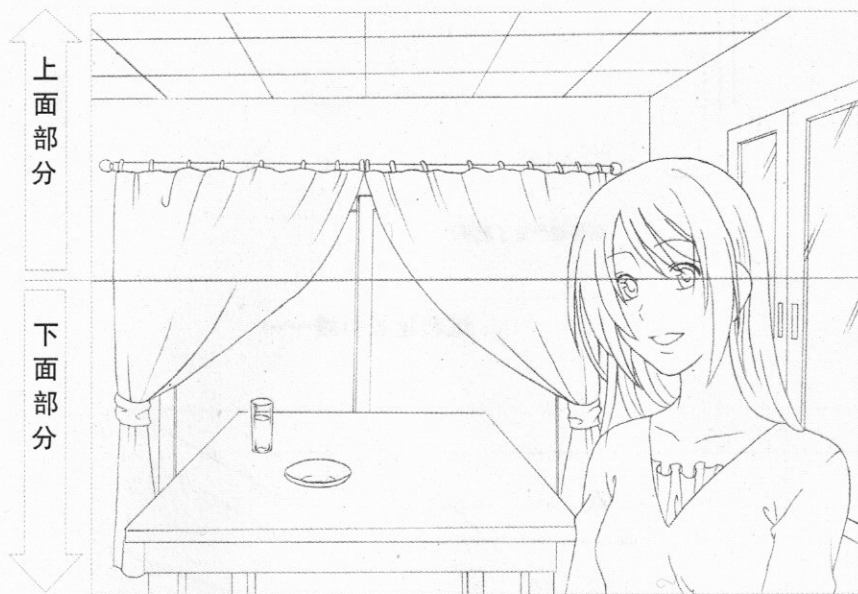
海面与天空的边界线被称为水平线，划分陆地与天空的线被称为地平线。

水平线就是摄影师眼睛的高度。

A

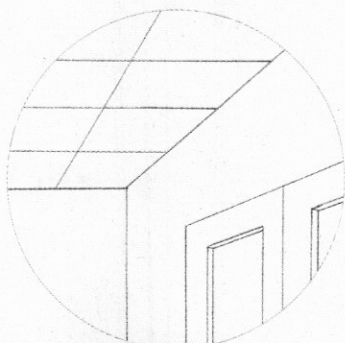
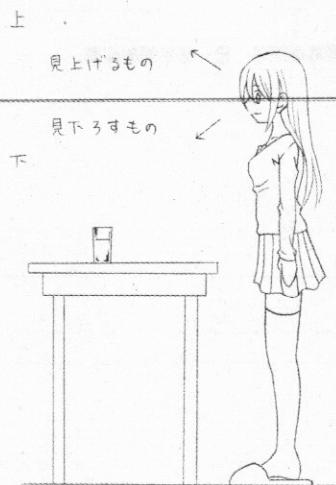
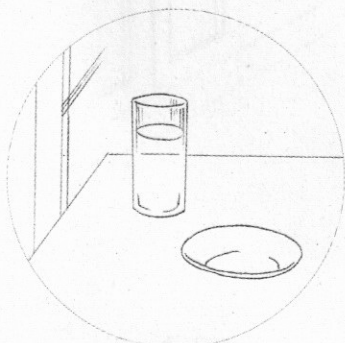
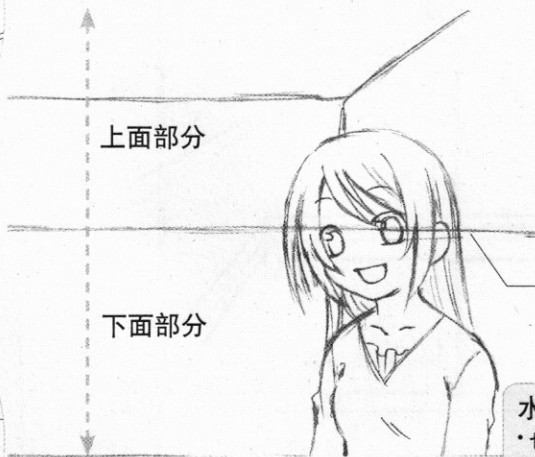
●作为一种原则，当需要表现出空间的“宽度”时，就需要从A的高度进行拍摄。

B

●作为一种原则，当需要表现出空间的“深度”时，就需要从B的高度进行拍摄。

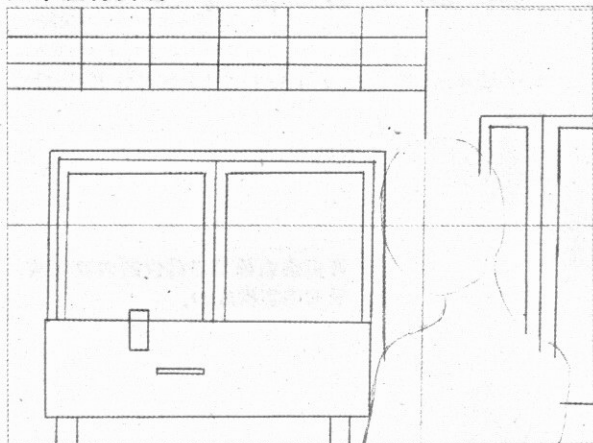
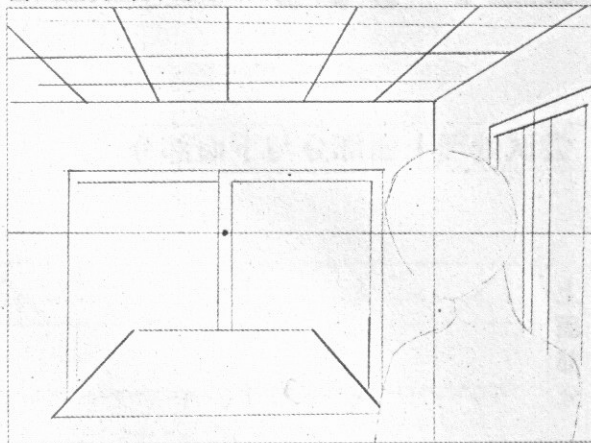
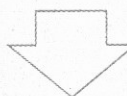
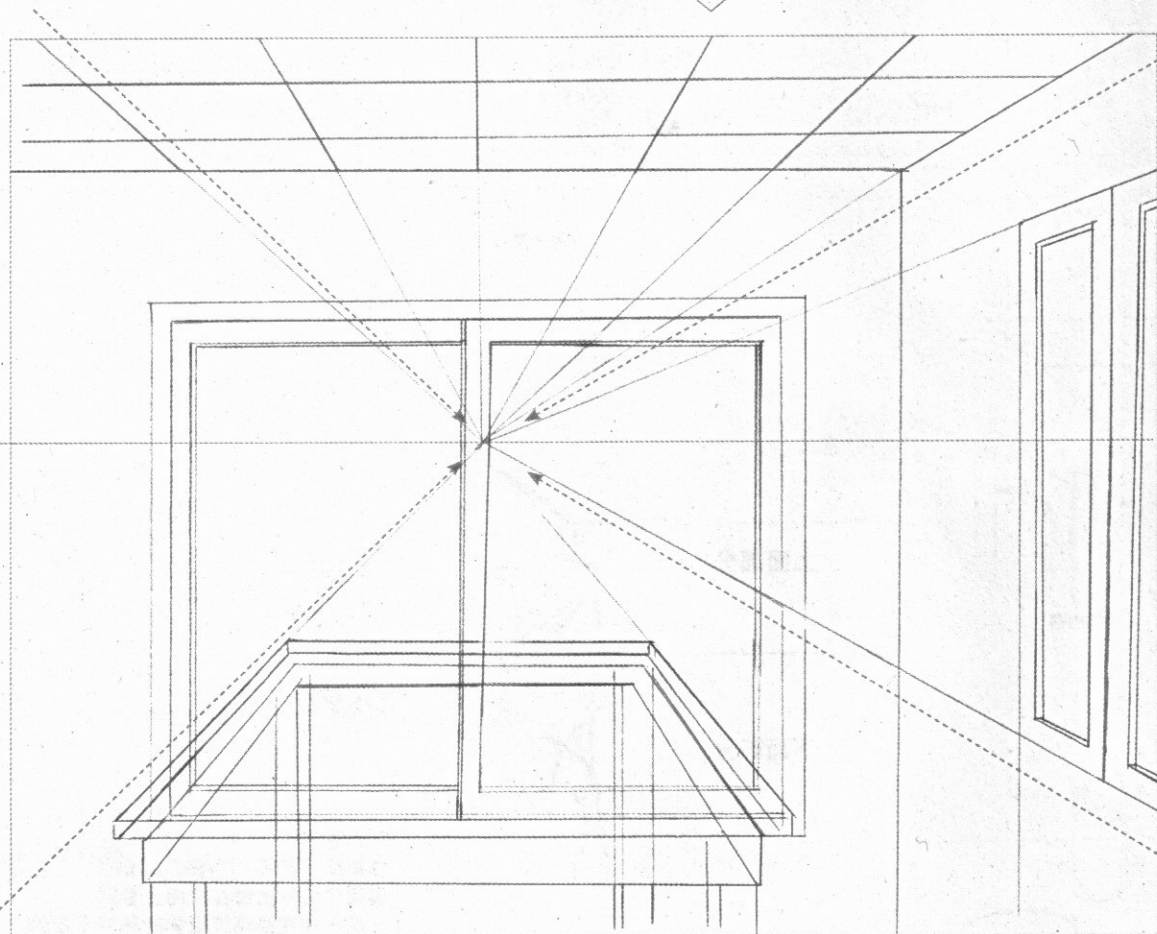
空间分出上下的分界线

水平线就是将上面部分与下面部分划分开来的分界线。

尝试处理上面部分与下面部分

许多画面都是由仰视的内容与俯视的内容构成的。

室内场景

仰视的内容

俯视的内容

水平线

- 也称作“EYE LEVEL”。(视平线)
- 现实生活中能够在海面上看到。
- 这是一种在绘画或摄影时要考虑到的内容，试着将其作为一种“想像的线”来处理。
- 这是在绘制时画出来的辅助线，原则上要横向平直。

通过在上面部分与下面部分中加入斜线来表现进深感

- 斜线集中在一个点上。
- 在水平线上，注意存在这样一个点。
- 位于斜线中心的点被称作“灭点”。（消失点）

●空间与立体

在被水平线划分开的画面上，只需要通过斜线就可以表现出进深感，从而营造出空间效果和立体感。

上面部分

在上面部分，立体结构的上面是看不见的。

底面能够看见。

朝上的曲线

水平线

越是靠近水平线，圆柱断面的椭圆越窄。

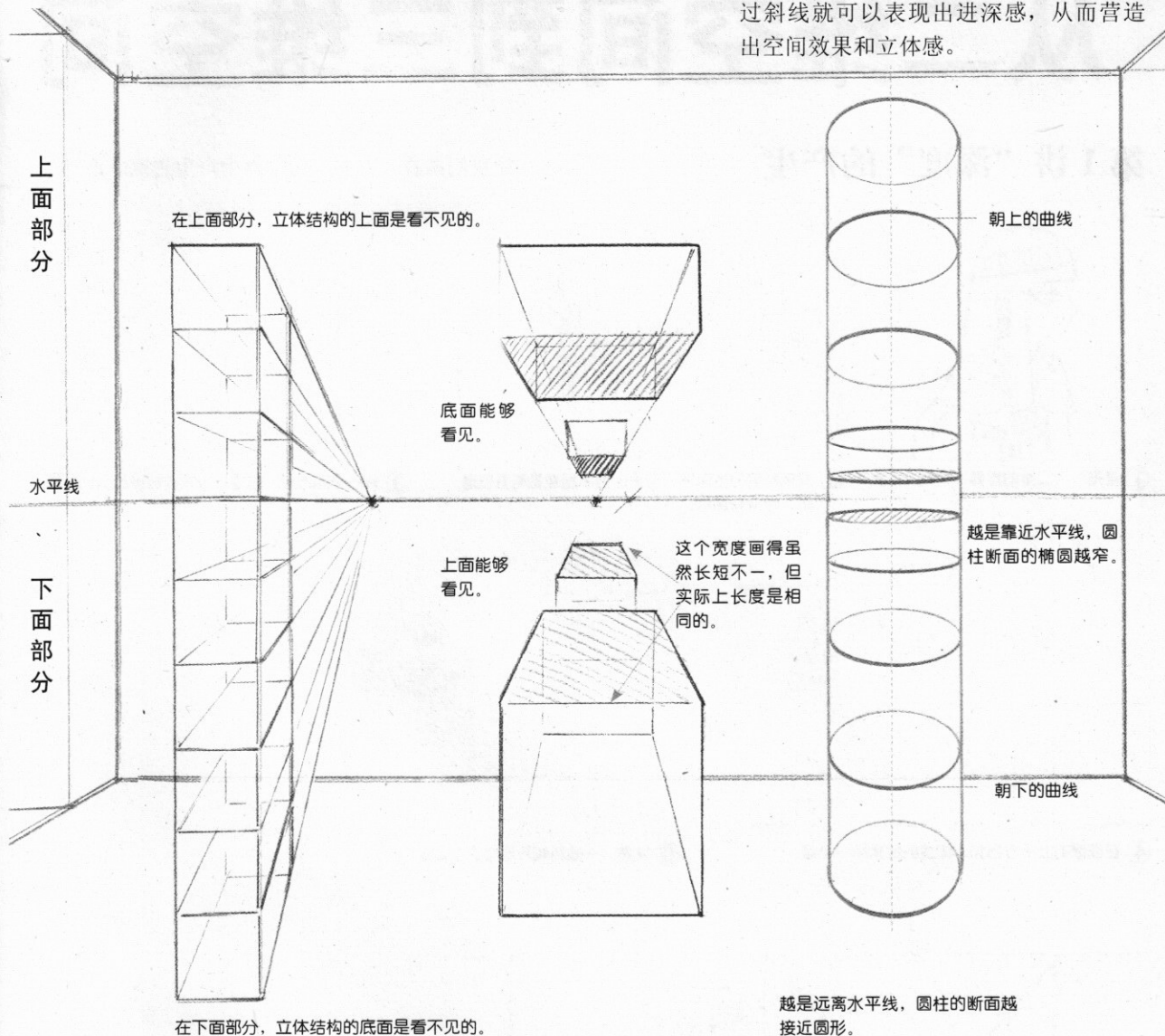
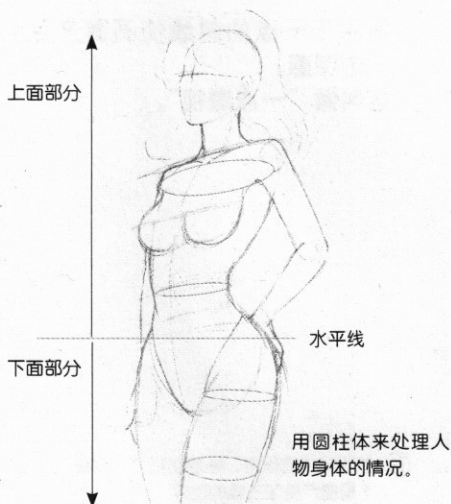
上面能够看见。

这个宽度画得虽然长短不一，但实际上长度是相同的。

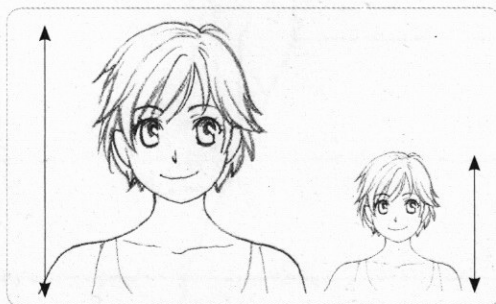
下面部分

朝下的曲线

在下面部分，立体结构的底面是看不见的。

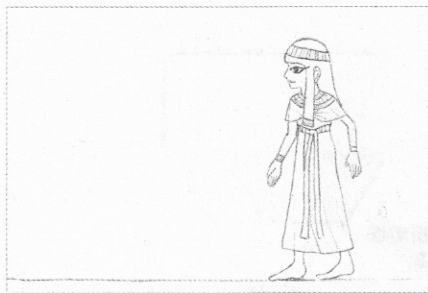
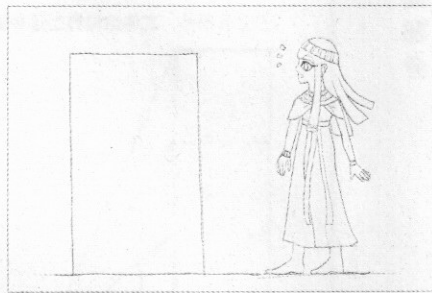
越是远离水平线，圆柱的断面越接近圆形。

人物也一样

●空间的特性

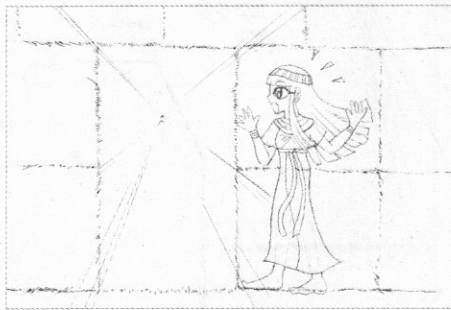
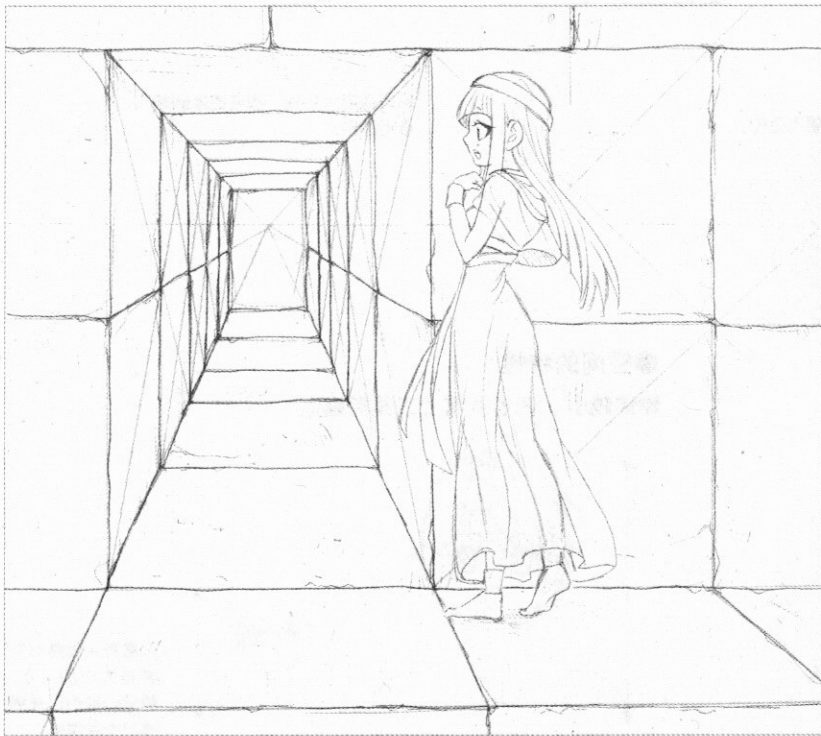
物体越小，两者间看上去距离越远。

只需将人物缩小为原来大小的一半，将它们并列起来便会产生进深感。

从二维空间到三维空间

第1讲“深度”的产生

让我们来看一看在平面世界中产生进深感的瞬间。

① 这是一个二维的世界。

② 没有所谓的进深感。无论走到哪里都是笔直的道路，也没有拐角。

③ 有一个四方形。这是一个只有纵横维度的世界。

④ 在画面的上下左右加入笔直的线条和一个点。

⑤ 突然，一些斜线开始向这个点集中。

集中于一点的斜线使画面产生了进深感。
这叫做“一点透视”。

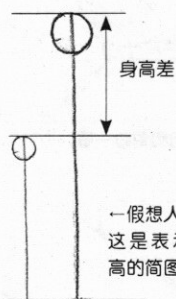
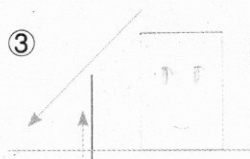
⑥ 借助斜线的作用，画面出现了“深度”，于是便产生了三维的世界。

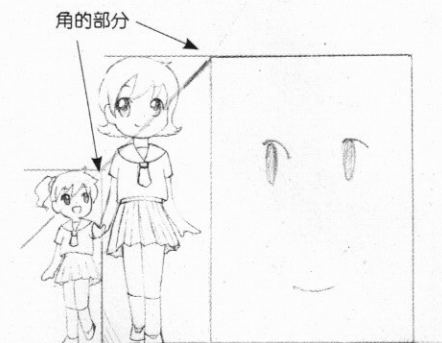
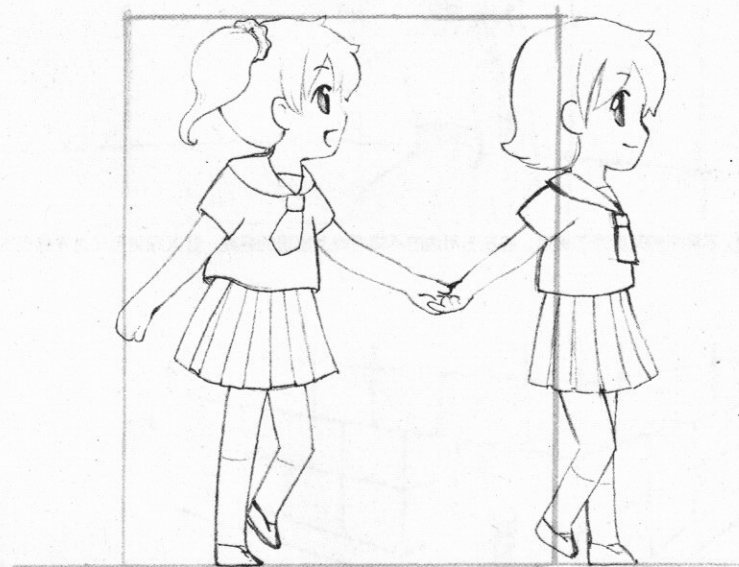
的产生

一点透视指南

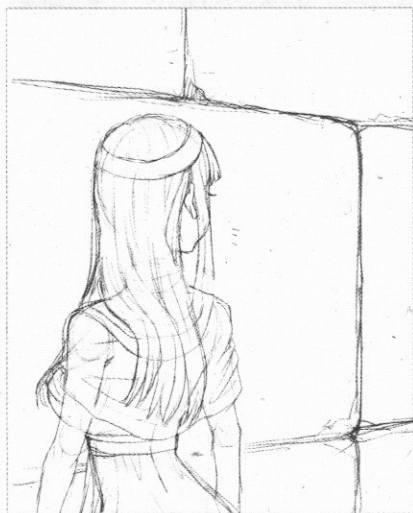
“一点透视产生进深感”

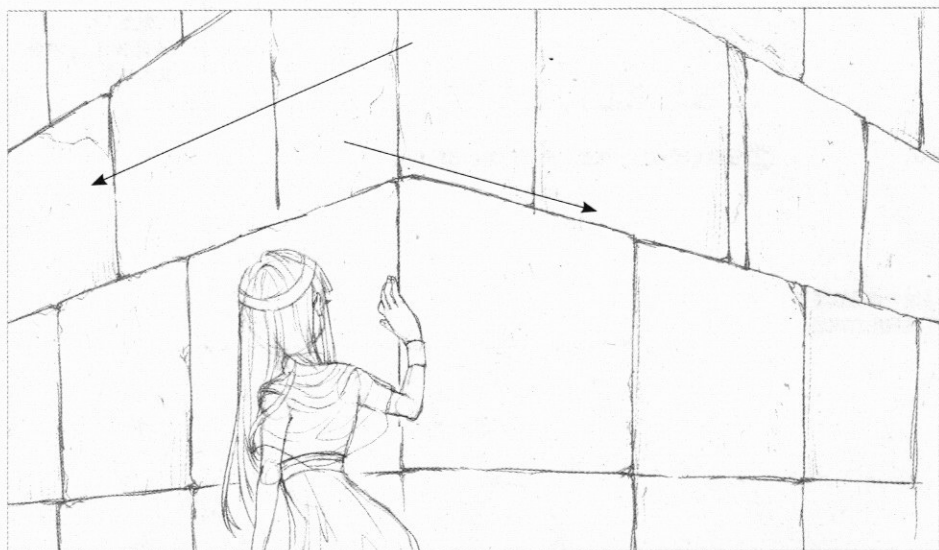
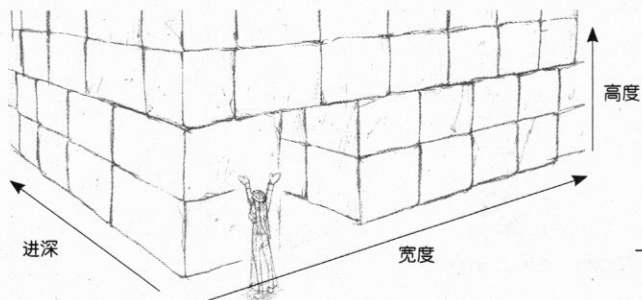
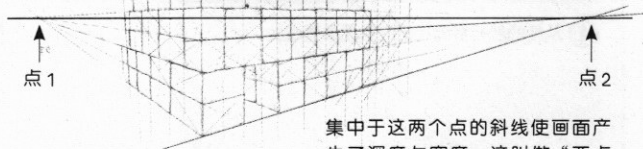
①看上去是身高不同的一对姐妹。

②在她们旁边放一张纸，身高的差别就很明显了。

③

通过一点透视使板子表现出立体感。

④从角的部分横向拉出一根线条便成为……

⑤两个人实际上身高相同。

第2讲 “左右斜线”的产生

除进深感以外，还产生了宽度感。

① 不经意地向旁边一看……

② 墙壁越远的部分石头越小。

③ 不经意间又出现了拐角。在左右两边的不同方向上出现的斜线，让人感觉到了进深感和宽度感。

进深与宽度相对于水平线（横直向）呈现为斜线。
高度线为垂直线，不是斜线。

集中于这两个点的斜线使画面产生了深度与宽度，这叫做“两点透视”。

两点透视指南

“两点透视使高度发生变化”

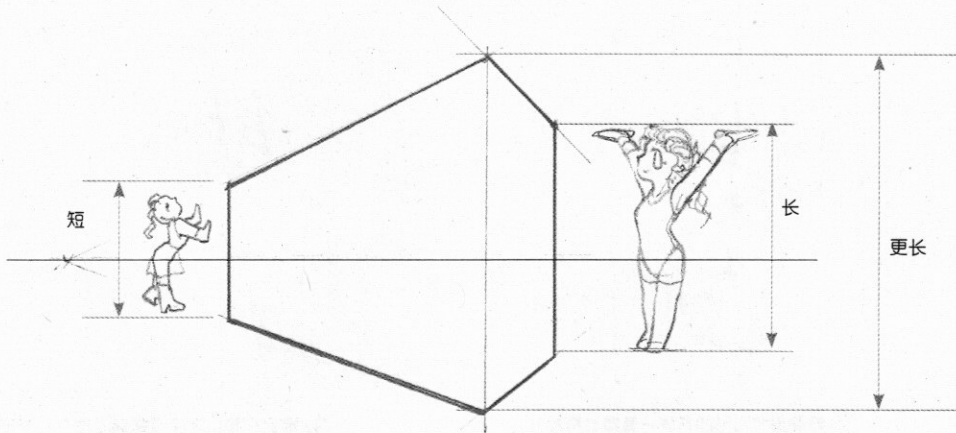
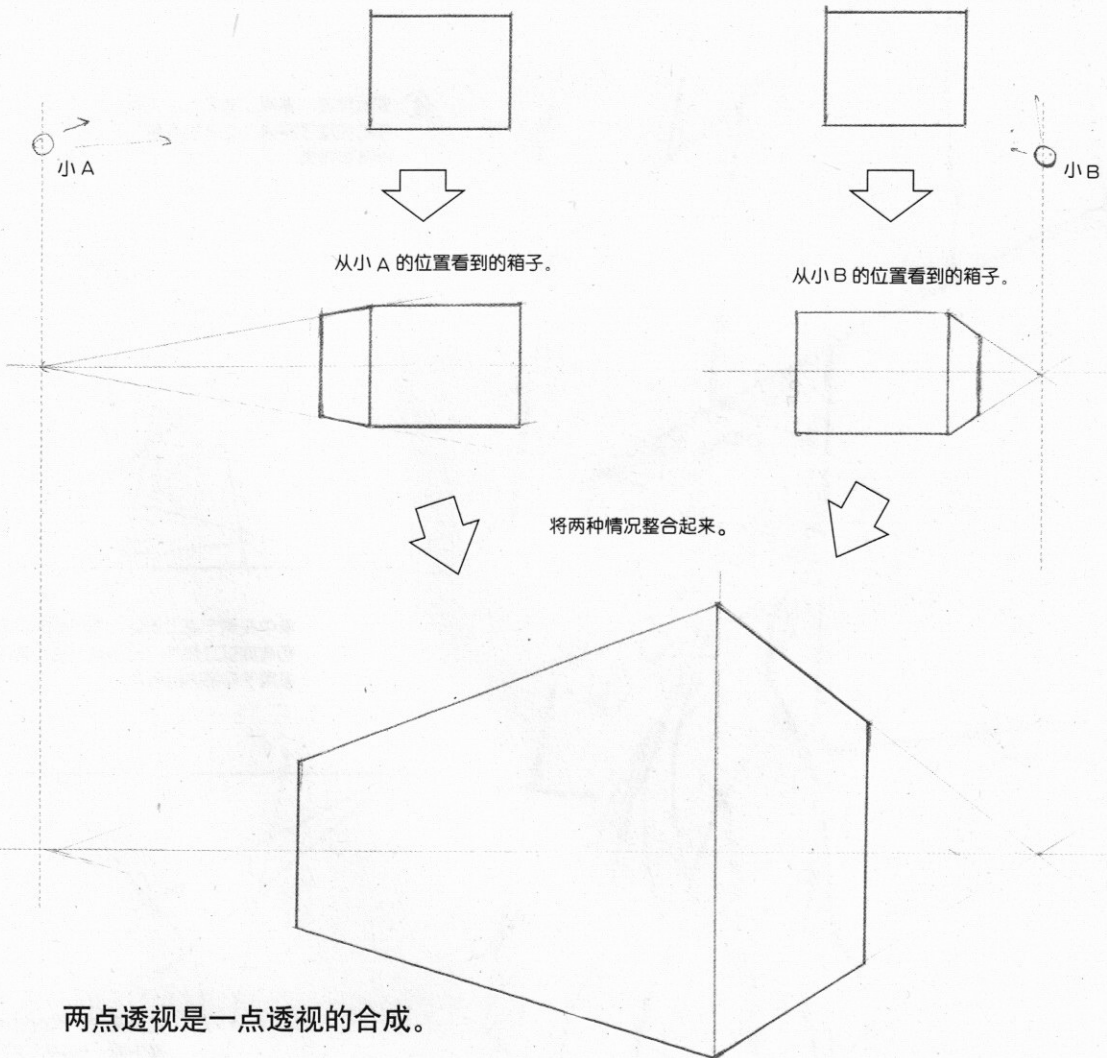
从不同的位置来看相同的箱子

小 A

小 B

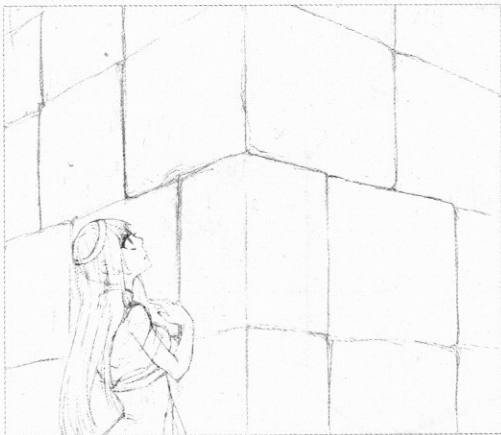
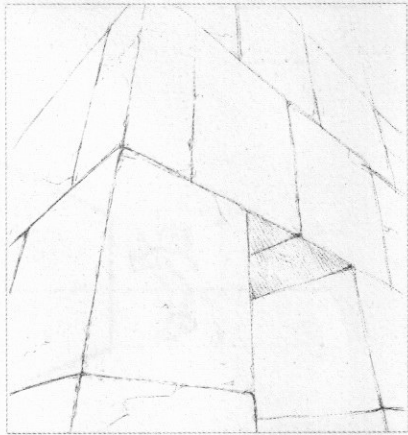
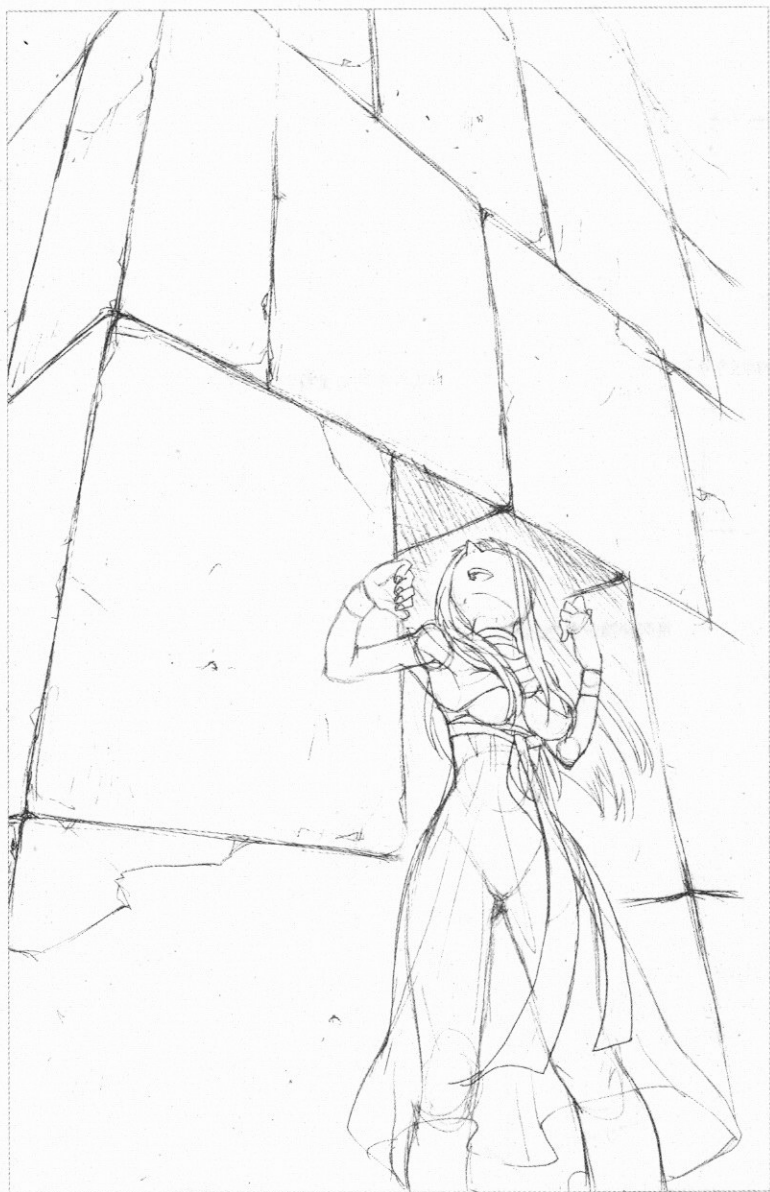
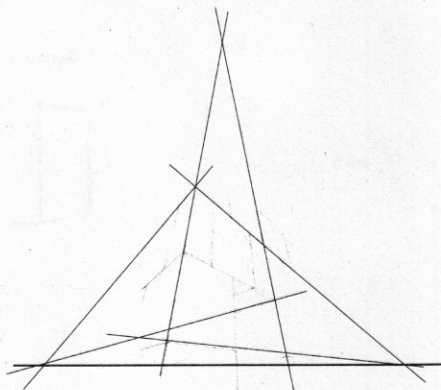
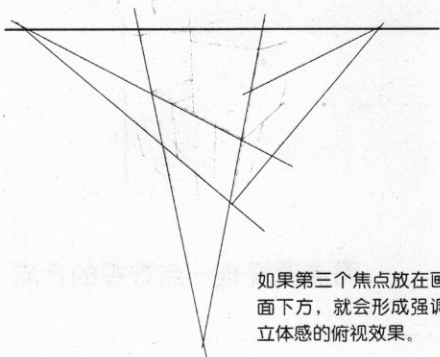
从小 A 的位置看到的箱子。

从小 B 的位置看到的箱子。

将两种情况整合起来。

两点透视是一点透视的合成。

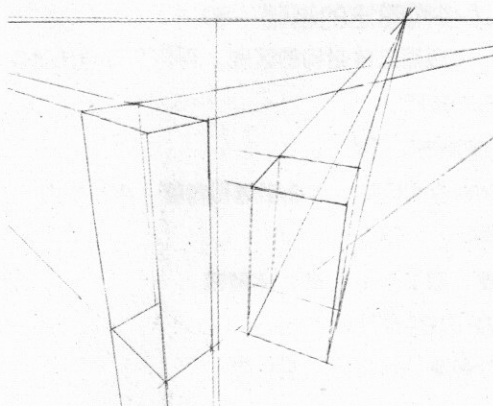
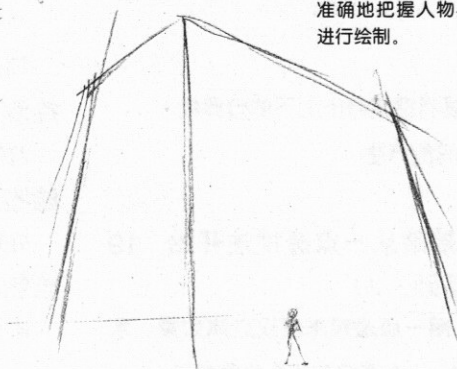
第3讲 “向上斜线”的产生

在朝上的方向产生进深感可以强调高度。

① 不经意地一看……

② 好像是四方形的石块一直向上垒起来。

③ 靠近一看，本应该是向上垂直延伸的线条却变成了斜线，石块也变得越来越小。此外，左右的线条，越靠近上面越呈现为角度是锐角的斜线。

④ 表示宽度、进深、高度的所有线条都变成了斜线，立体空间进一步得到强调。

集中在两个点上的斜线赋予画面的宽度和高度以立体感，这叫做“三点透视”，多用于仰视的构图中。

如果第三个焦点放在画面下方，就会形成强调立体感的俯视效果。

三点透视指南

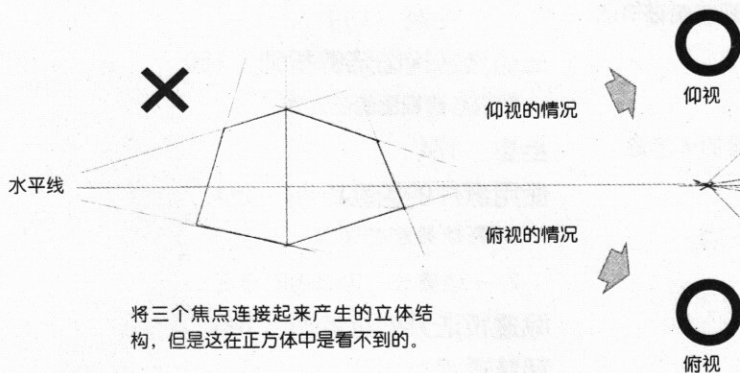
“三点透视用来描绘突然仰视或俯视看到的东西”

试着将三点透视的立体感作为画面效果来绘制

表现仰视看到的建筑物或俯视看到的高楼之间街道等的落差高度。

准确地把握人物身体的大小进行绘制。

包含着水平线的立体结构在三点透视中是不被采用的。

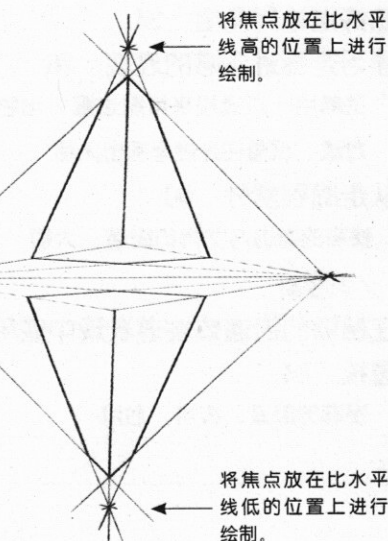
×

仰视的情况

水平线

俯视的情况

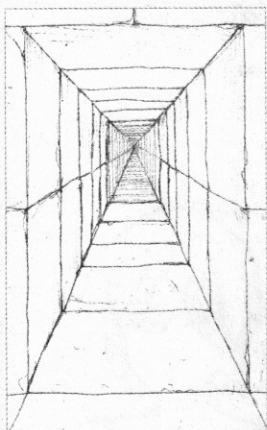
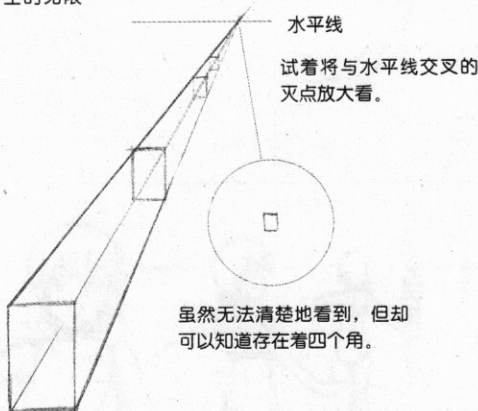
将三个焦点连接起来产生的立体结构，但是这在正方体中是看不到的。

○ 仰视

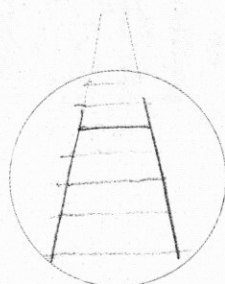
○ 俯视

将焦点放在比水平线高的位置上进行绘制。

将焦点放在比水平线低的位置上进行绘制。

题目　灭点不会“消失”

灭点只是因为“看上去消失或不存在了”，所以才被称为灭点，而不是真的消失（消灭）了。

由一个点所衍生的无限纵深感的隧道。

水平线

试着将与水平线交叉的灭点放大看。

虽然无法清楚地看到，但却可以知道存在着四个角。

我们来想像一下通过仰视看到的梯子或电线吧。虽然远处的一端看上去变得很窄，但却并没有消失。

目录

第1章

画面制作的基础从一点透视法开始

1 进深感、远近感的基础之基础
一点透视构图法的基础

这是将物体绘制得如其立体效果的构图法。通过斜线表现出进深感，这样就能产生空间效果。

平面与立体的区别

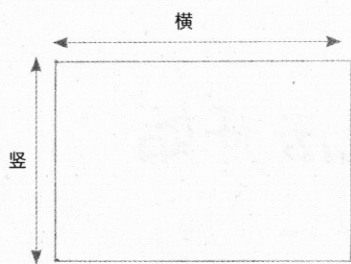
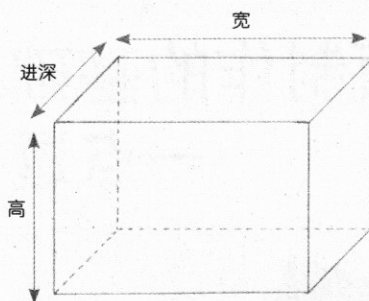
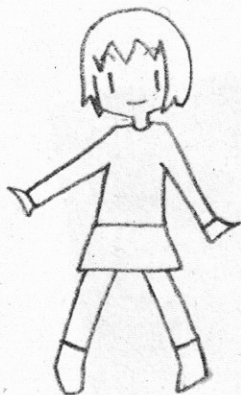
平面是二维的

立体是三维的

透视可以将无法看见的部分描绘出来。

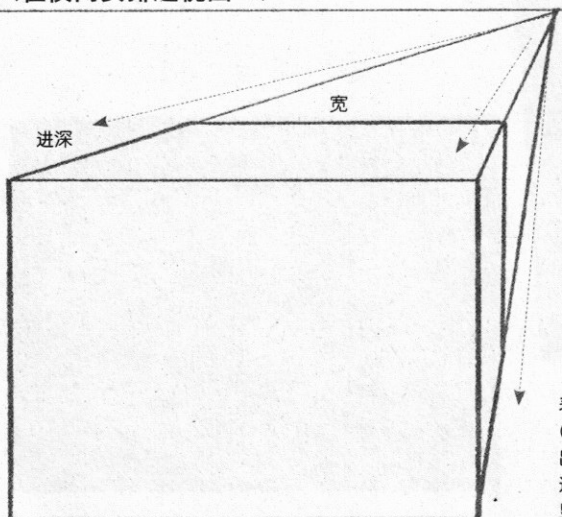
通常看到的立体结构只包括 3 个面。

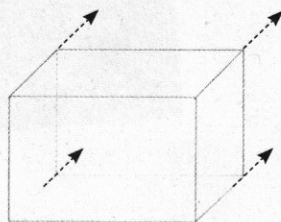
透视图

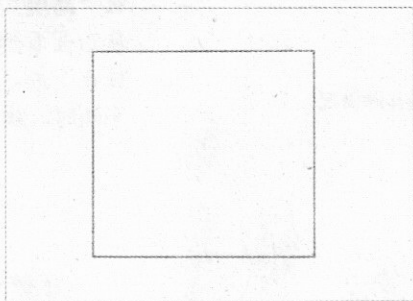
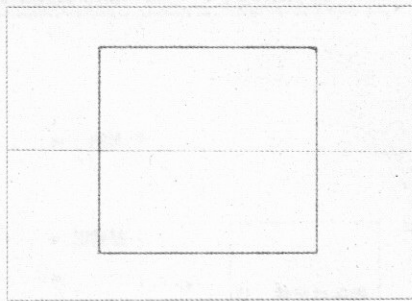
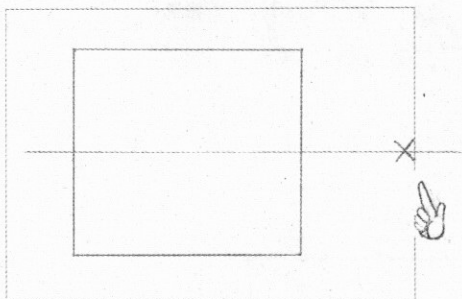
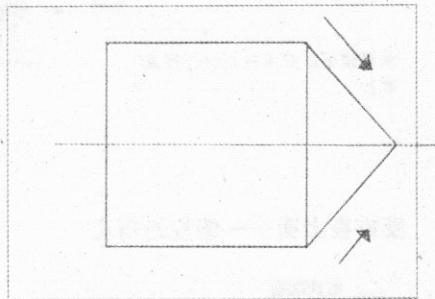
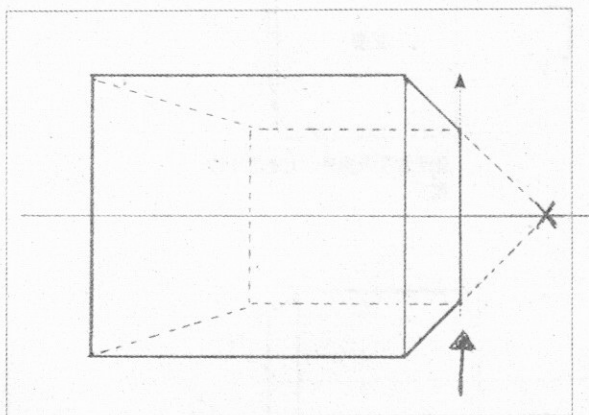
这是将通常看不到的地面或内侧墙面也绘制出来的图，这种图被称为透视图。这不是单纯的立体结构，将风景等背景中无法看到的部分描绘出来，也能够表现出具有进深感的空间效果。

平面的人物

立体的人物。通常情况下，对衣服的褶皱以及身体的进深感考虑得越多，画面就会越立体。

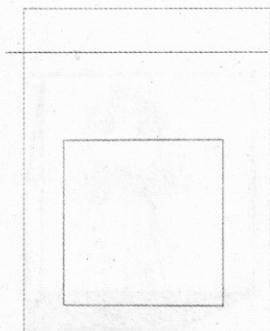
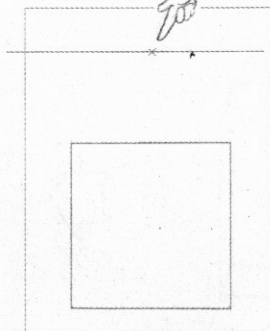
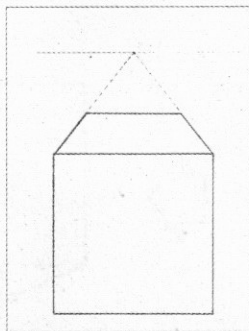
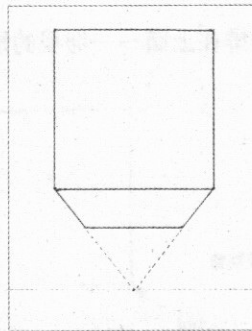
用一点透视来表现立体效果

〈在横向安排透视图 -1〉

这个点称为灭点。

表现进深的线条全部向一个点集中（也可以处理成仿佛从一个点发散出来的样子）。进深感被强调出来，这样让人感觉近处的面似乎向前凸显出来，从而表现出立体感的张力。

这是将所有进深线条全部都平行绘制的立体结构。虽然画面是立体的，但深处却看上去较宽。

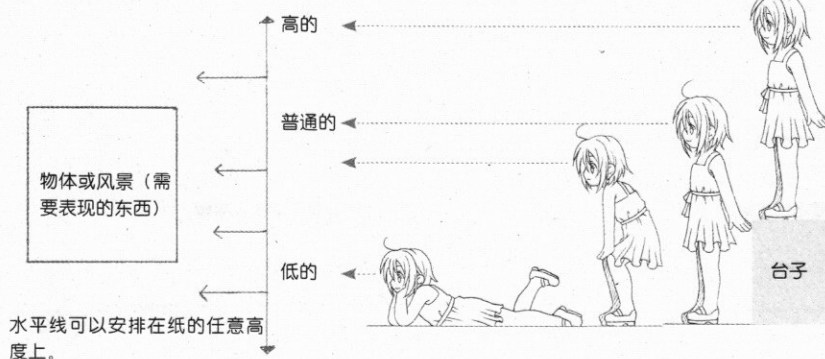
绘制的顺序

1 画出正方形。

2 画出水平线。

3 在水平线的某个位置画一个点(确定灭点)。

4 从正方形的两个角向这个点画出斜线。

5 加入一条垂直线。

完成。

〈在横向安排透视图-2〉

① 将水平线安排在正方形的上方。

② 取一个点(确定灭点)。

③ 这样便形成了俯视的立体结构。

④ 如果将水平线安排在下方，就会形成仰视的立体结构。

水平线画在哪里更合适？

确定水平线时要考虑需要表现从什么“高度”看到东西。当需要表现从上面看到东西时，就将水平线安排在上面；当需要表现从下面看到东西时，就将水平线安排在下面。

水平线可以安排在纸的任意高度上。

根据水平线，可以分别画出仰视、俯视、平视三种角度。

安排在上面——俯视的情况

除正面和侧面外，上面也能够看见。

这是通过高角度（偏视）看到的情景。

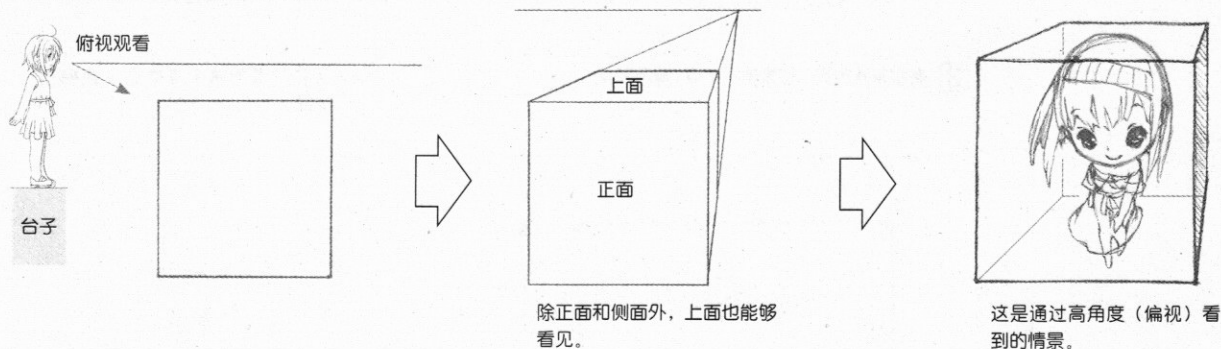
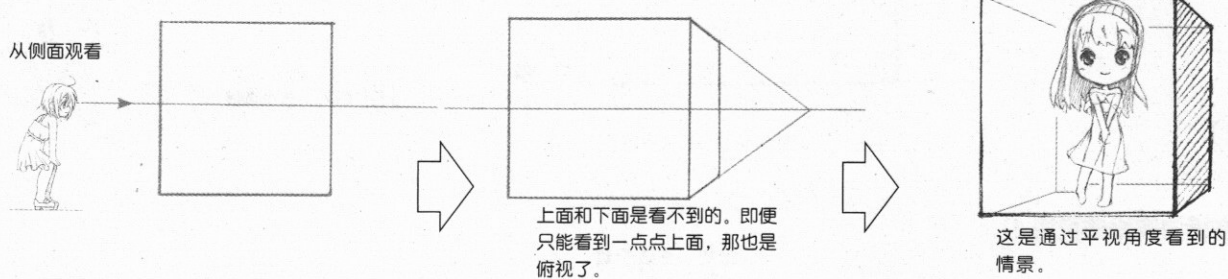
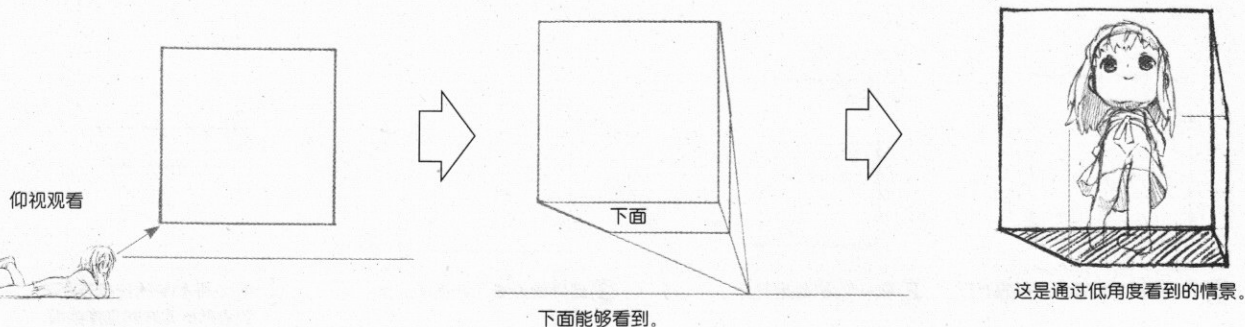
安排在中间——平视的情况

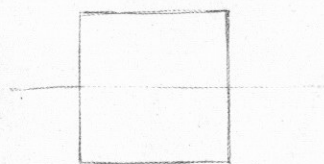
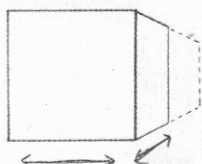
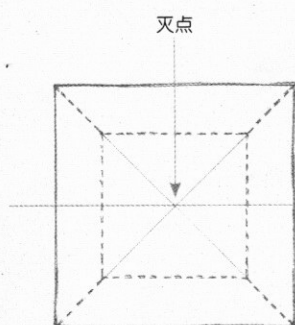
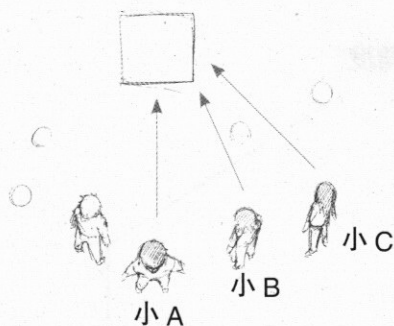
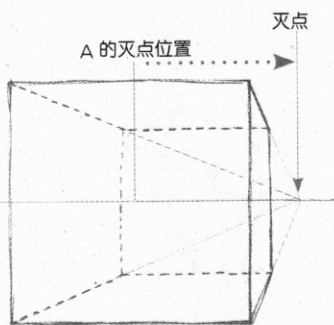
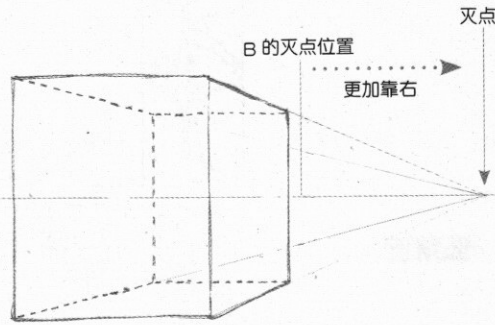
上面和下面是看不到的。即便只能看到一点点上面，那也是俯视了。

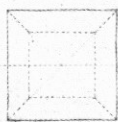
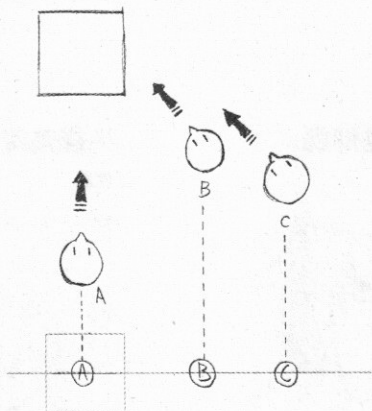
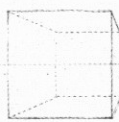
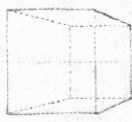
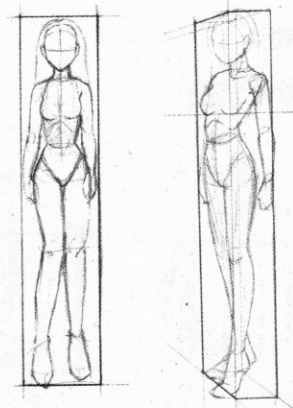
这是通过平视角度看到的情景。

安排在上面——仰视的情况

下面能够看到。

这是通过低角度看到的情景。

灭点放在什么位置更好?

灭点的确定要考虑到需要表现从什么位置看见东西（侧面能够看到多少）。

正面。上面和侧面都无法看到。

如果横向移动，就会看到侧面了。

A 小 A 从立体结构的正面观看。

B 小 B 从比正面略偏的位置观看。

C 因为小 C 需要看到更大的侧面，所以他比小 B 向旁边移动得更多。

灭点相对于观看者的位置左右有些偏差

小 A 看到的形状。

小 B 看到的形状。

小 C 看到的形状。

熟练地运用角度

根据拍摄位置（角度）的不同，人物出现的方式也会发生变化。让我们将人物放进箱子来拍摄和绘制吧。

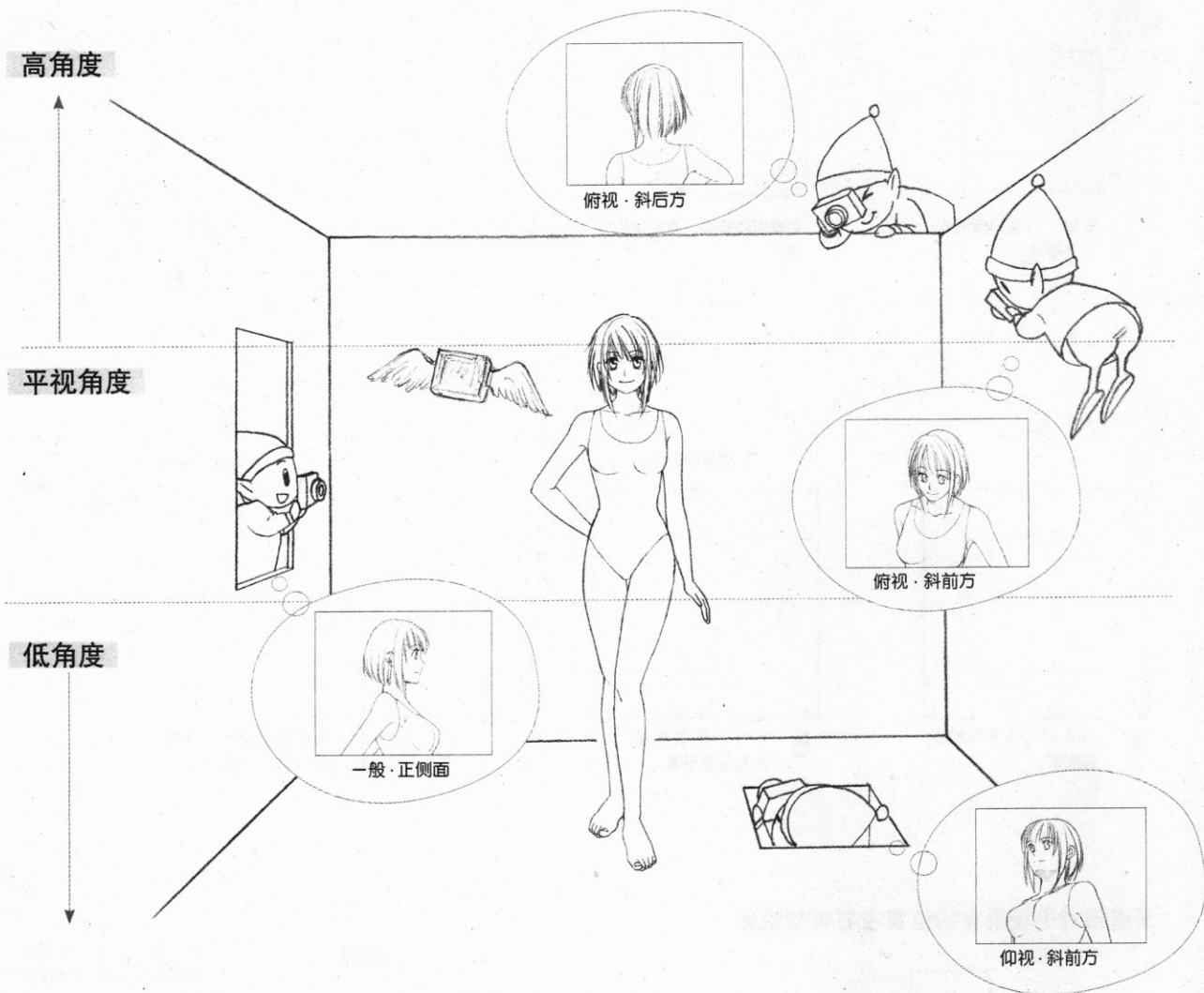
高角度

平视角度

低角度

俯视 · 斜后方

俯视 · 斜前方

一般 · 正侧面

仰视 · 斜前方

●胸像镜头

高角度是俯视

斜后方　　斜前方

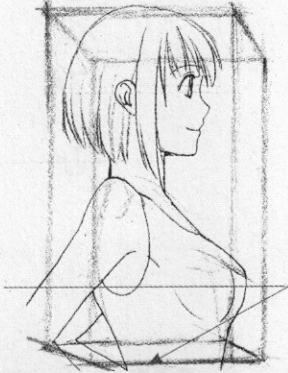
兼顾箱子的上面进行绘制。

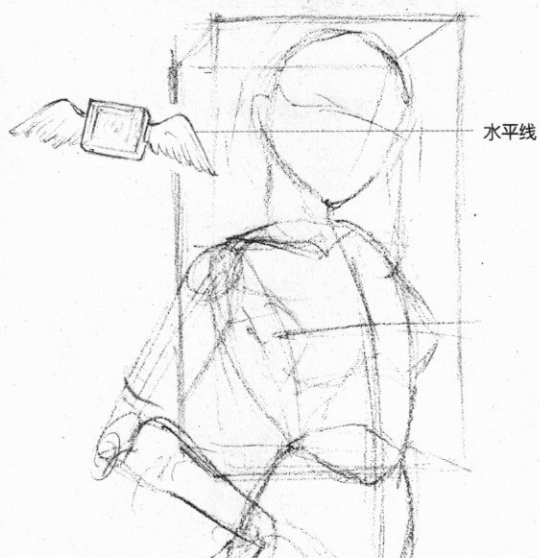
低角度是仰视

斜前方

兼顾箱子的下面进行绘制。

平视角度 / 胸的高度

正侧面

正侧面的身体既可以处理成仰视的，也可以处理成俯视的。

平视角度 / 脸的高度

这是典型的胸像镜头。水平线是脸（人物的眼睛）的高度，身体以俯视视角来处理。

●全身镜头

与胸像镜头的处理相同。

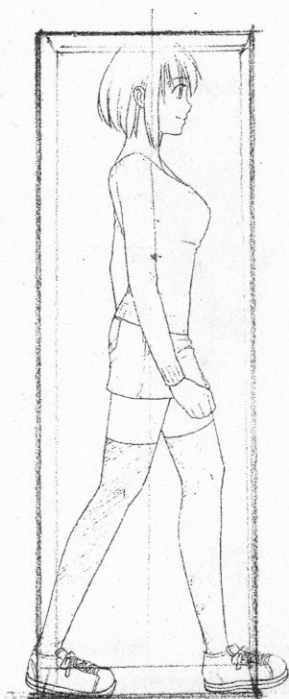
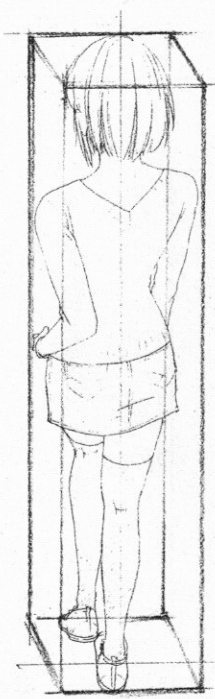
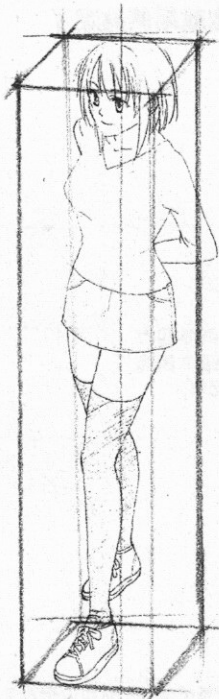
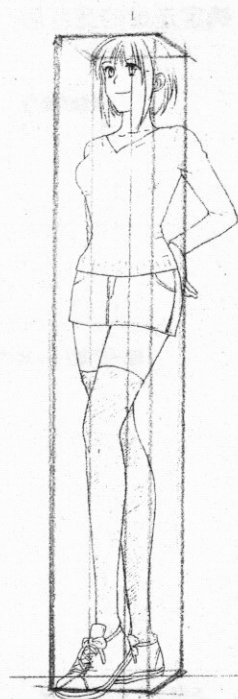
平视角度

正侧面

高角度

斜后方

斜前方

低角度

斜前方

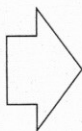
学习走廊进深感的表现

由于走廊的进深感非常明显，因此可以学习绘制从室内到街道、街区、风景以及人物所处空间的所有基本方法。

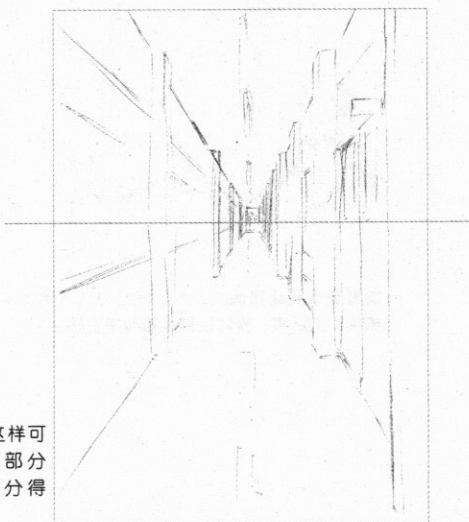
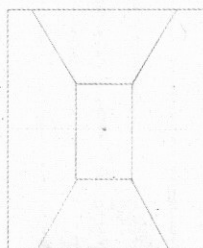
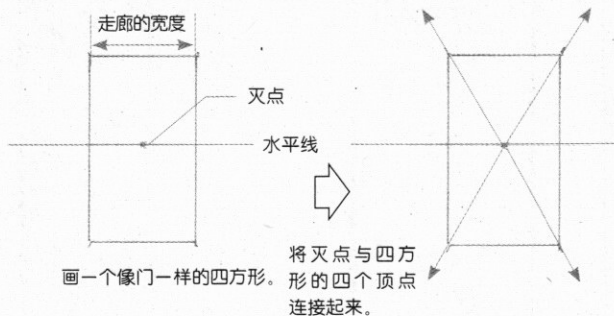
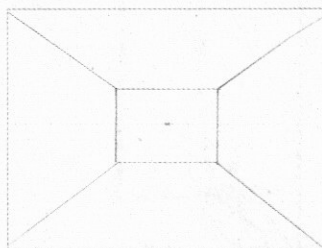
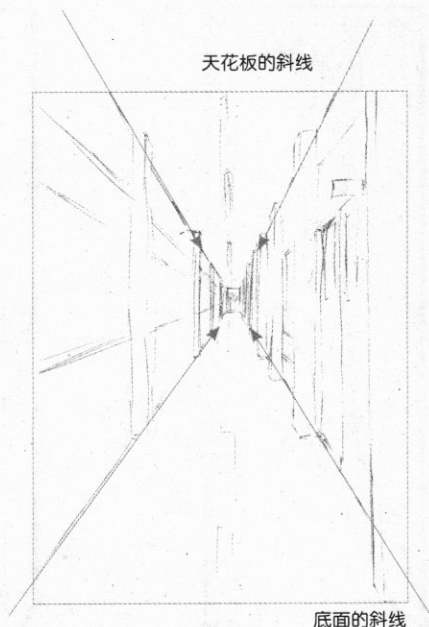
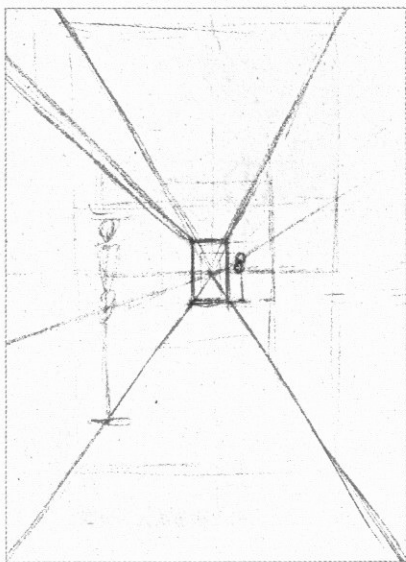
试着用一点透视来绘制走廊

兼顾人物和物体的大小进行绘制。

●从草图开始就要确定水平线和灭点

①草图效果。

②画出水平线。这样可以使画面上面部分和下面部分划分得很明确。

画一个像门一样的四方形。

将灭点与四方形的四个顶点连接起来。

走廊宽度较窄的情况。

走廊宽度较宽的情况。这可以是走廊，可以是大厅，也可以是房间。

③抓住天花板的斜线与底面斜线相互交叉的位置。斜线交叉的位置就是画面的灭点。

④ 绘制开始。

从确定灭点开始绘制。首先像这样来确定人物的大小以及天花板、墙壁、地面等。

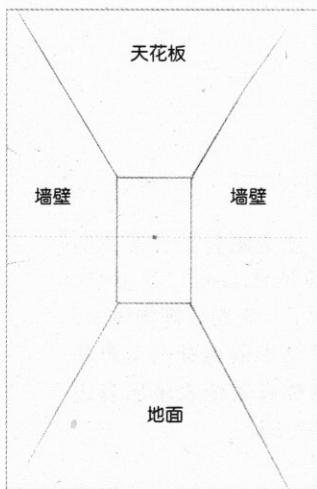
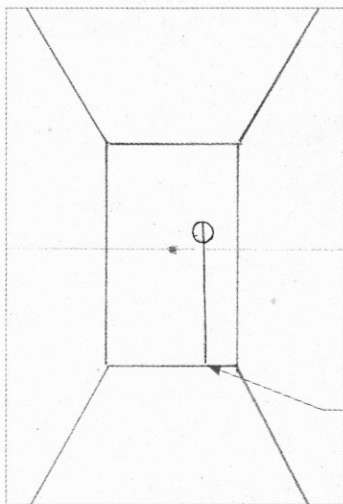
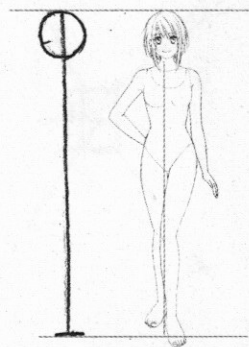
那么，使走廊看上去很真实的东西是什么呢？在窗户、门、柱子、荧光灯等物体中，如果能够准确地画出窗户和门，就能有效地表现出有进深感的空间。

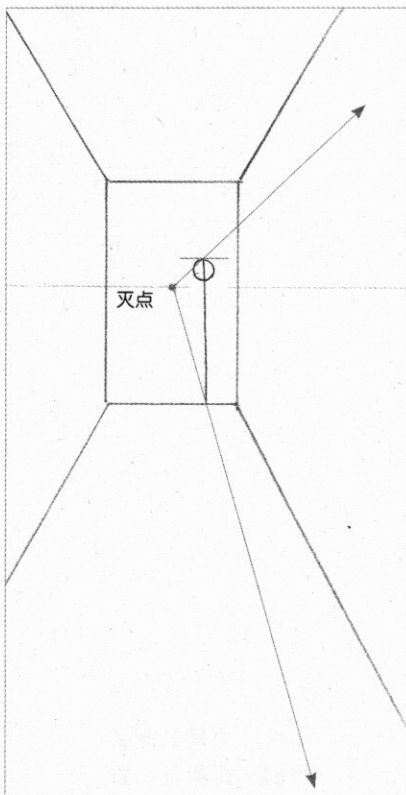
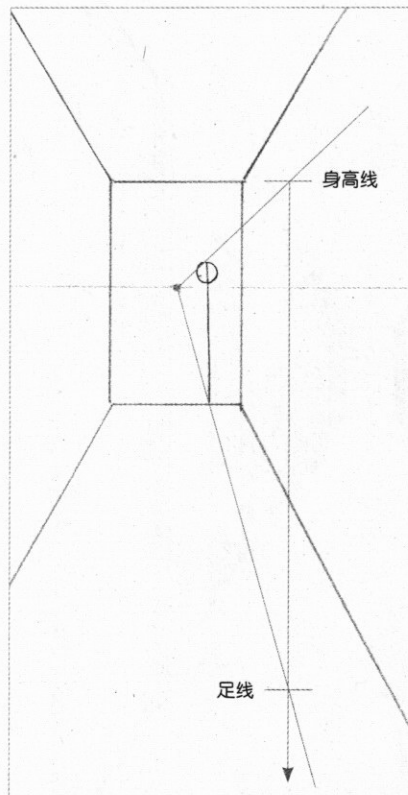
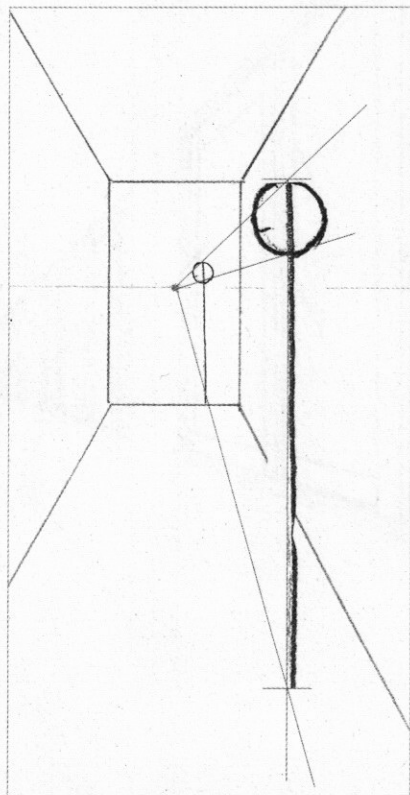
⑤ 走廊完成。

达到这个目的所必须的东西就是“假想人物”（柱状人）。

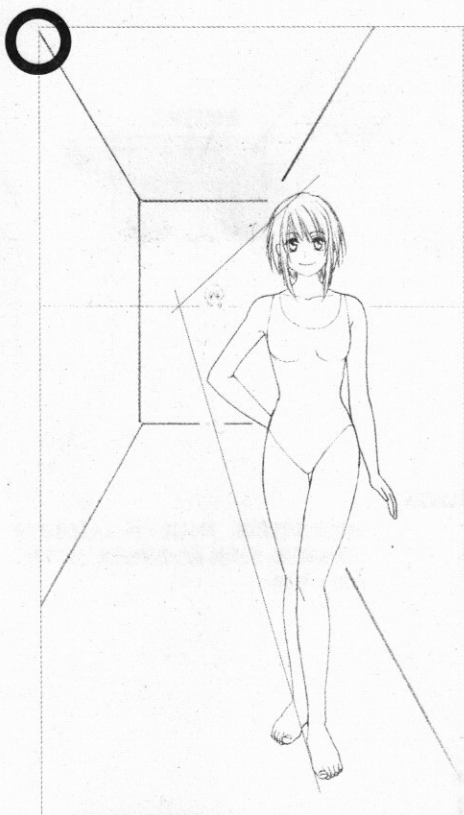
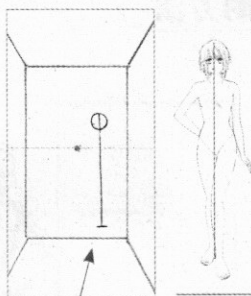
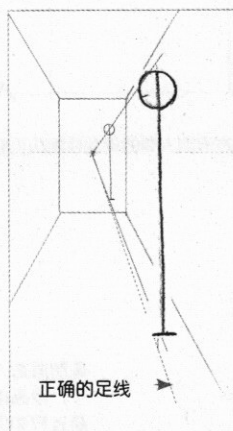
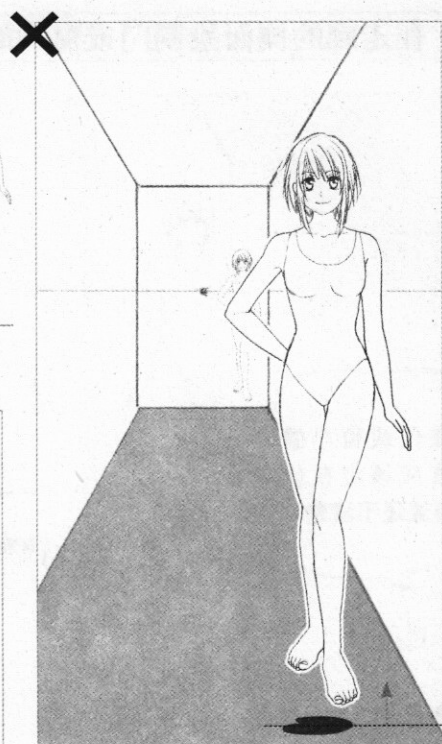
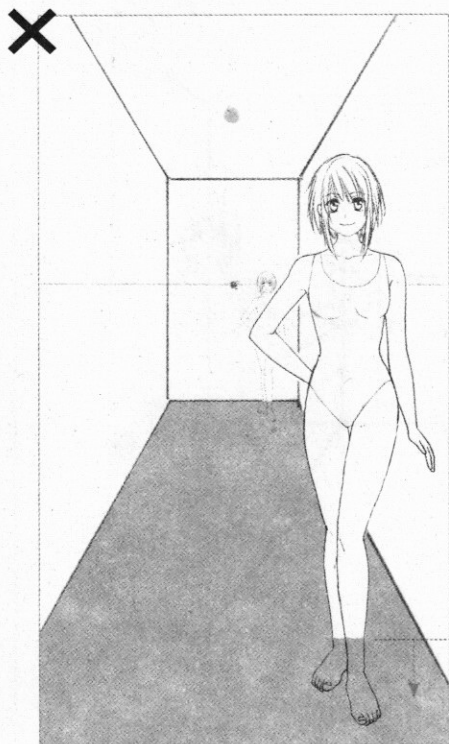
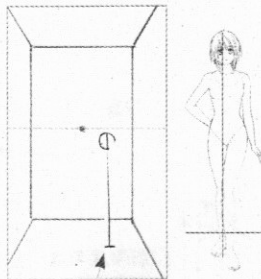
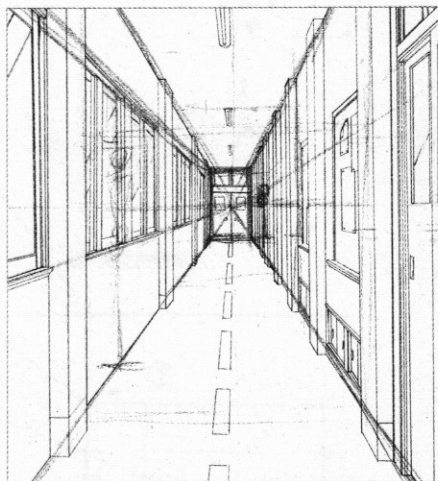
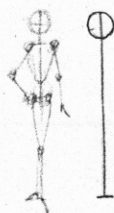
假想人物

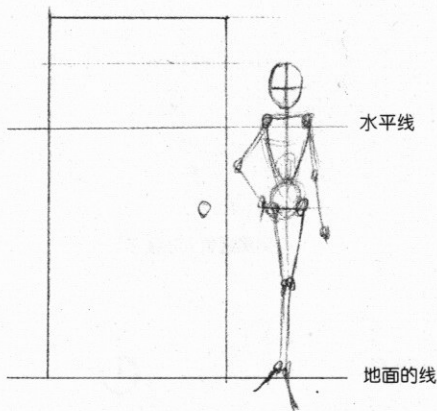
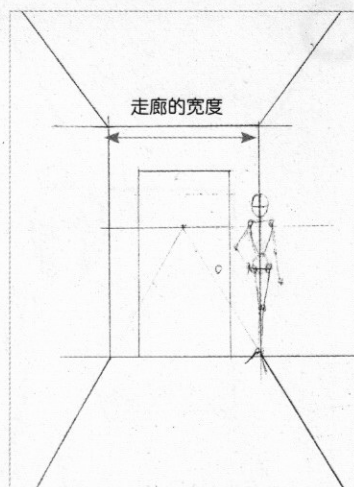
人物是画面绘制的基准

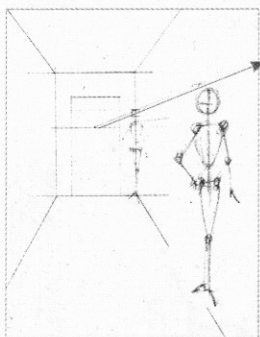
●使人物在地面上移动——分身移动法

走廊的基本形式。这时，窗户和门的高度并不清楚。

① 画出假想人物。

脚必须与表示地面的线相接。

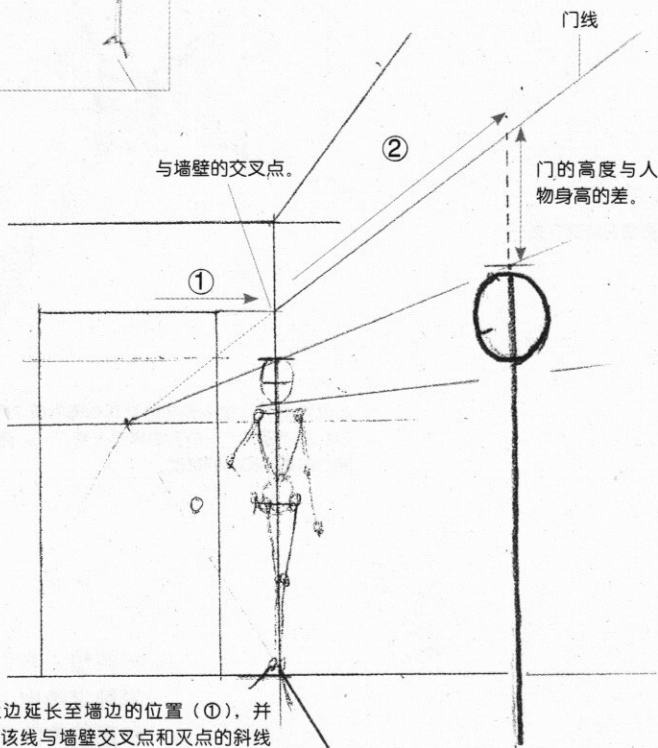
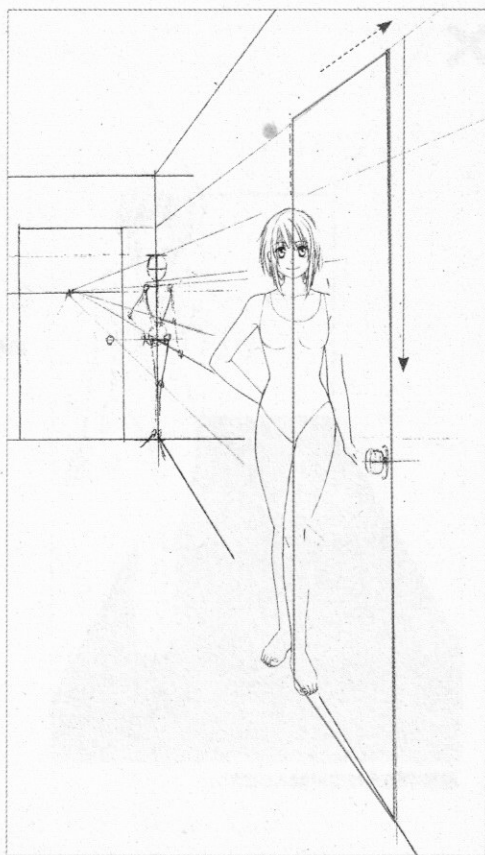
假想人物是真人的替身。

② 画出连接灭点与假想人物头和脚的线条。

③ 在需要安排人物的位置，向足线垂直画出一条线，这就是前景中人物的身高。

④ 像这样，将灭点与假想人物的身高连接起来并移动人物的方法，就是运用透视的基本方法。

这里与灭点的连接线称为“身高线”。

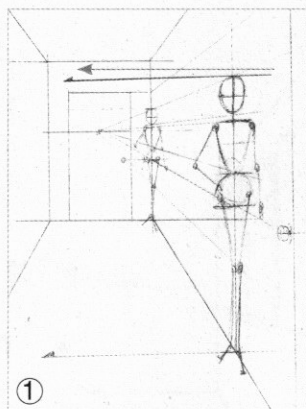
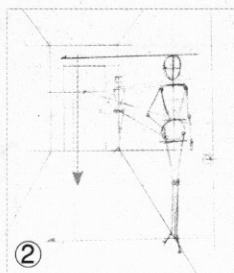
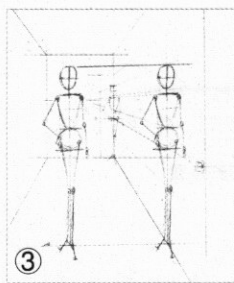
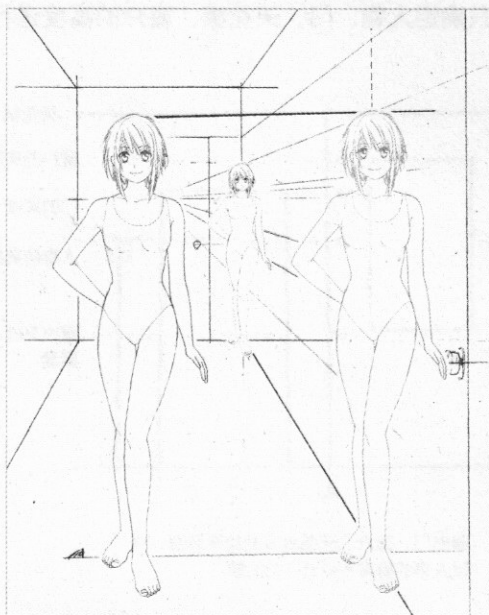
这里与灭点的连接线称为“足线（地面线）”。

这样将位于墙边的人物画在前景中。

如果假想人物飘了起来……

前景中的人物也会飘在空中。

前景中的人物也会陷入地面中。

如果假想人物沉下去……

这是将绘制过程中的草图与完成图合成之后的效果。在绘制过程中，一边移动假想人物，一边确定并画出窗户的高度和门的高度。

将假想人物作为尺子来确定画面上的物体和建筑物的大小。

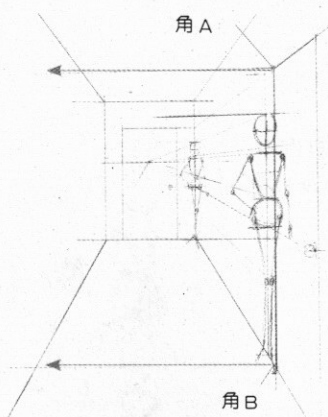
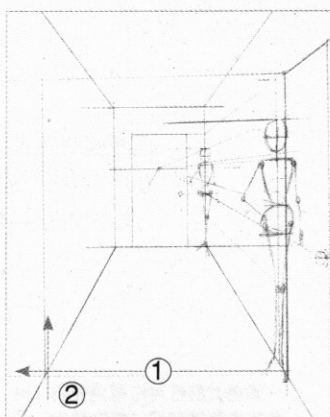
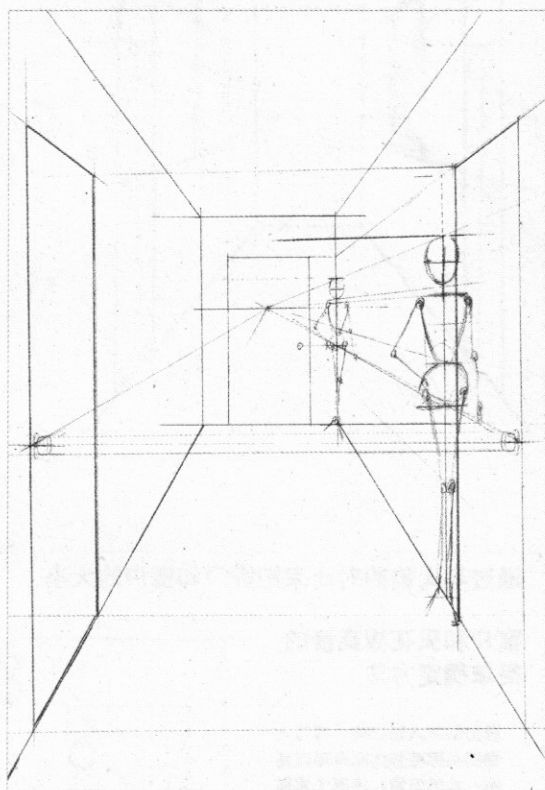
在走廊的侧面绘制门或窗户的方法

试着在假想人物的侧面绘制从正前方看到的门。

确定走廊的宽度，并从顶角画出天花板的线和地面的线，从而绘制出四周的面（天花板、墙壁、地面）。

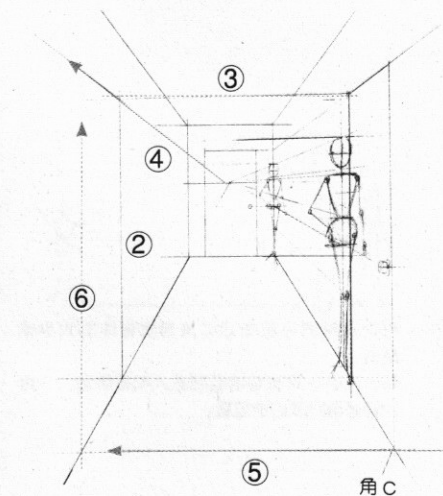
●使人物分身移动，画出门线

沿着墙壁使假想人物分身移动，并使其站在需要画门的位置。

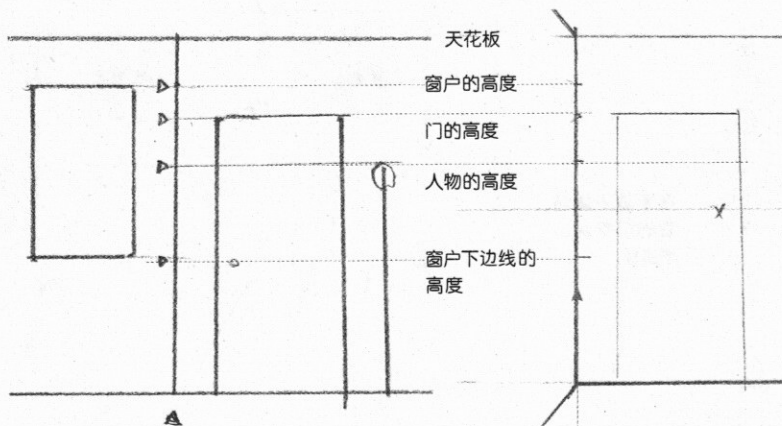
虽然假想人物变成这样了，但是由于这只是绘制过程中的标尺，所以没有关系。

将门的上边延长至墙边的位置（①），并画出连接该线与墙壁交叉点和灭点的斜线（②）。这是表示侧面门高度的“门线”。

按照门宽的形式画出垂直线，这样门就画出来了。

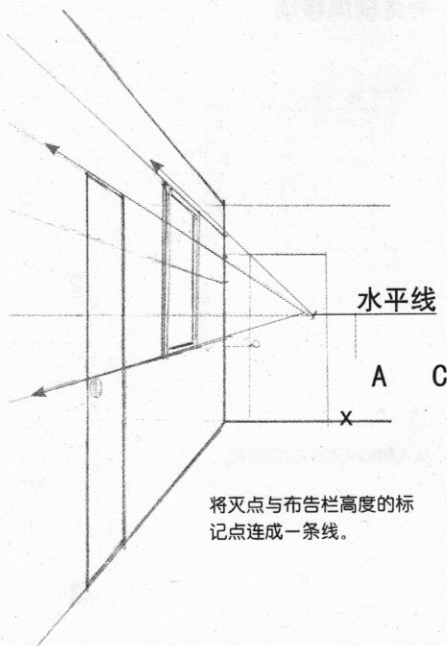
●在对面的墙上画门时，使用分身“横向移动”的方法

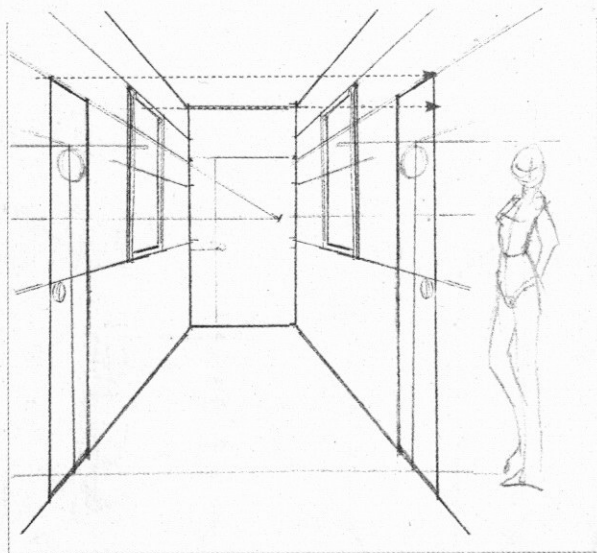
分身横向移动

从人物的头和脚横向画线。

在希望人物站立的位置画出垂直线。

画出人物。

这样就能画出身高完全相同的人物。

在对面墙上画门的顺序

从门的角A和角B横向画直线。

从①与地面线的交叉点向上画出垂直线。

连接②和③的交叉点与灭点的斜线④，构成了对面墙壁的门线。

从角C画横线⑤，再画出垂直线⑥，按照这样的顺序进行绘制。这样对面的侧门就完成了。

●走廊局部的绘制
只确定人物、门、天花板、窗户的高度进行绘制

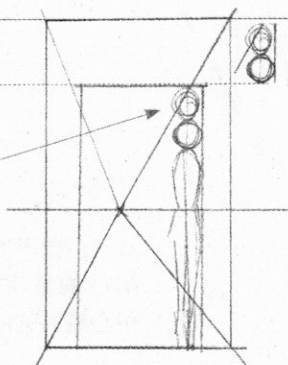
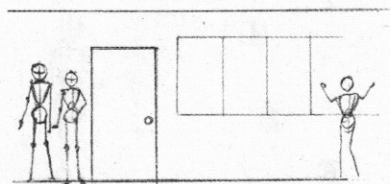
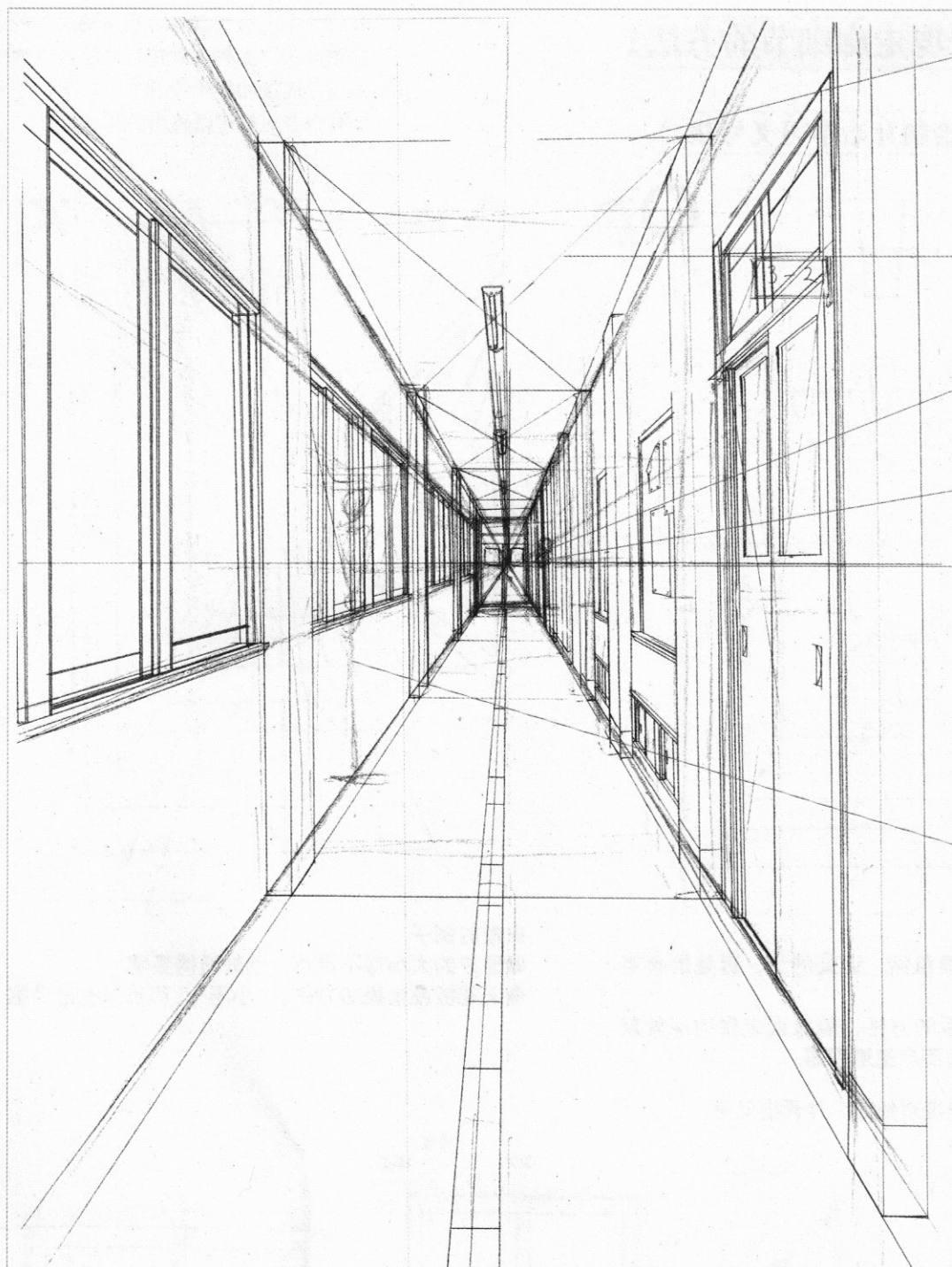
将以人物大小为标准的物体的移动作为基本方法。
只需通过分身移动与横向移动来绘制。

画出门、窗户、天花板等的简单草图，并以人物的身高为标准开始绘制。

在墙角线上画出局部的位置（高度的标记点）！

将灭点与布告栏高度的标记点连成一条线。

一面墙上的各种位置清楚后，再根据需要将它们"横向移动"到另一面墙上。

通过这些技术，布告栏、窗户以及门等的安排就会处理得很到位。

通过与人物的对比来把握门和窗户的大小

窗户和天花板高度的简单确定方法

画出假想人物之后，再将人物的头部画到比原来高度高出一头的位置，将这个高度作为门的高度。

天花板的高度比门的高度再高出两个头左右。

根据日常的经验或记忆来表现物体的大小或高度。
有时候会一边想着给假想的人物摆姿势，一边回忆起窗户底边的位置。

为了使柱子分身移动而画的辅助线。

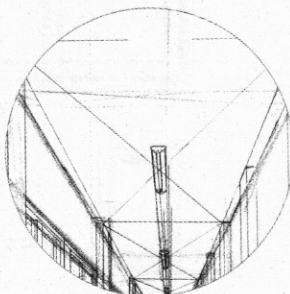
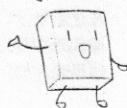
为了把荧光灯画在天花板中央而画的“叉号线（叉号法）”。

画在门旁的假想人物。

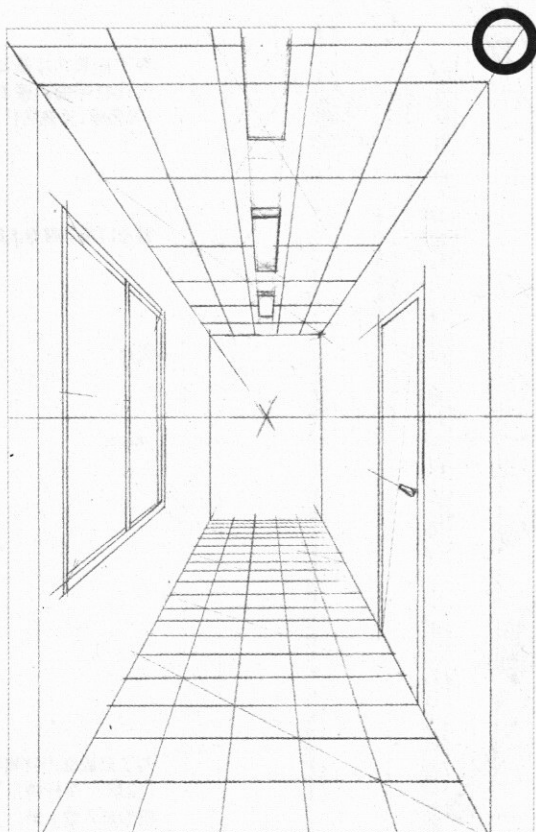
灭点

水平线

为了把握窗户的高度（位置）而分身安排的假想人物2号。

被称为透视图技法的关键点是“以人物大小为标准的物体移动法”，大致就是以上这些内容。

出色地表现走廊细节的方法

我们开始学习有效表现进深感的三种构图方法。虽然这只是将对角线上的角与角连接的简单绘制方法，但却是所有四方形都可以通用的基本技法。

从窗户的绘制开始学习叉号法

成功的例子

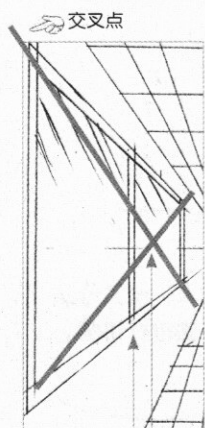
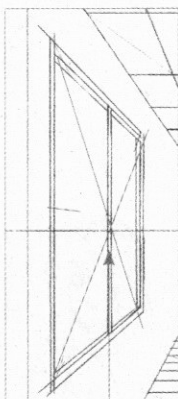
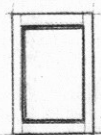
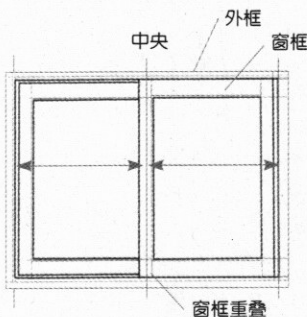
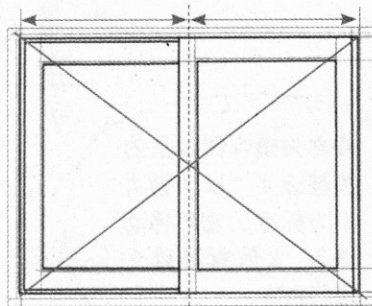
●窗户的大小很自然。近处的大，远处的会变窄一些。

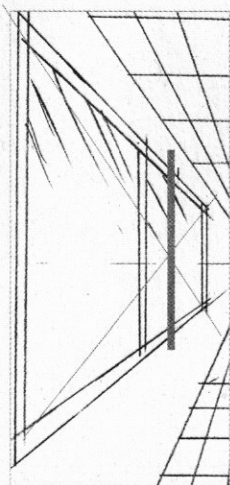
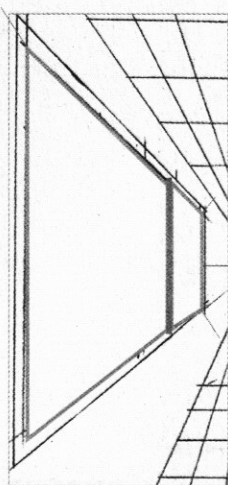
●天花板或地板的方格，越靠近走廊的深处就会变得越小，从而产生进深感。

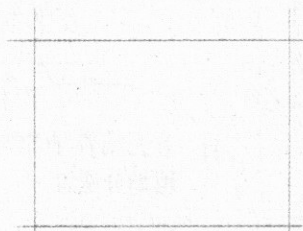
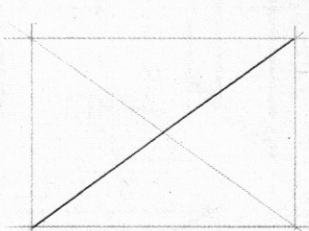
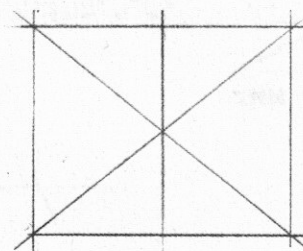
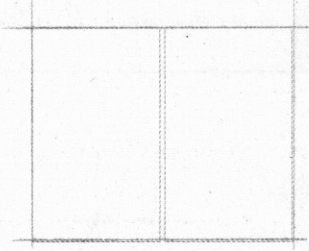
失败的例子

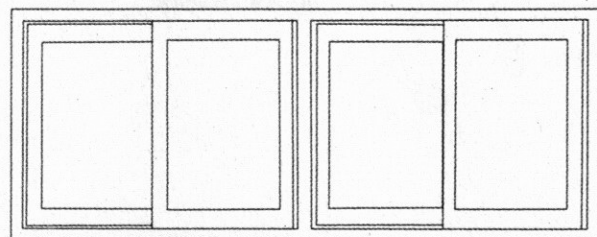
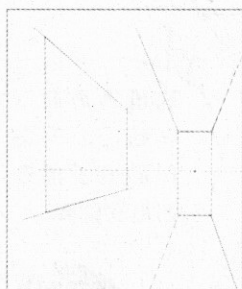
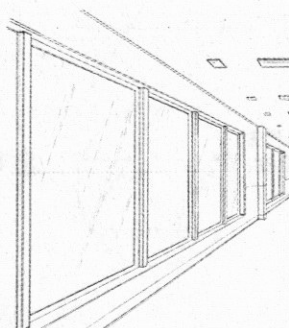
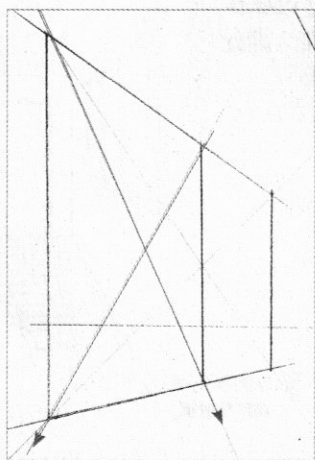
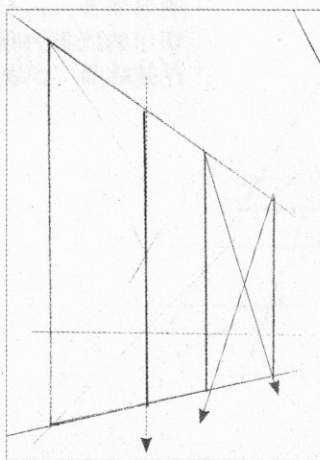
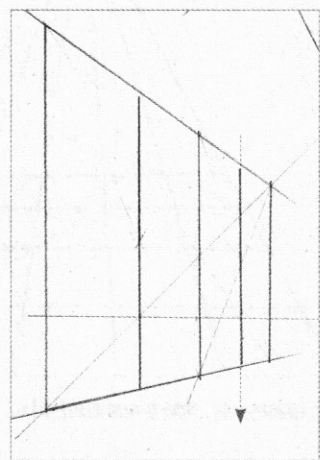
●窗户的大小很不自然，远处显得更宽。

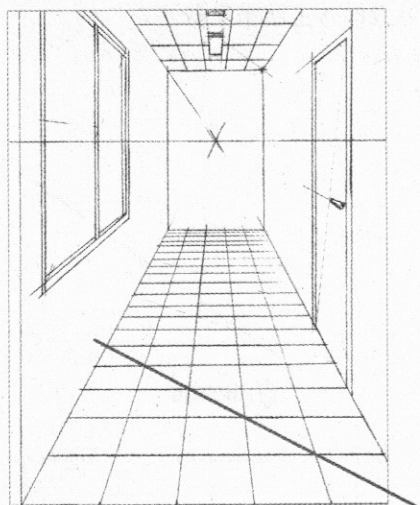
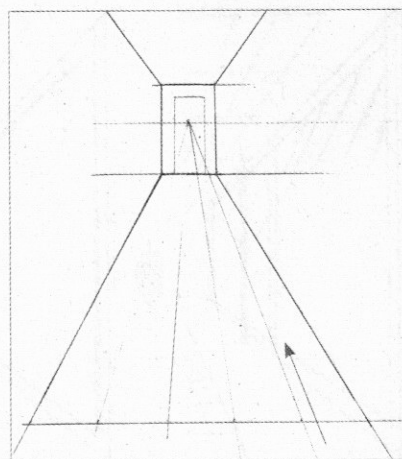
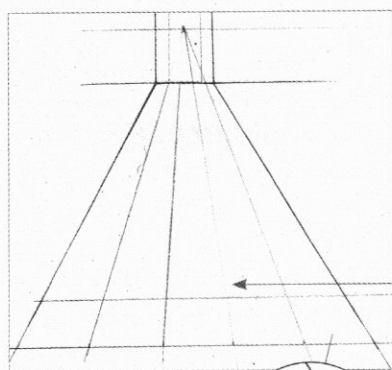
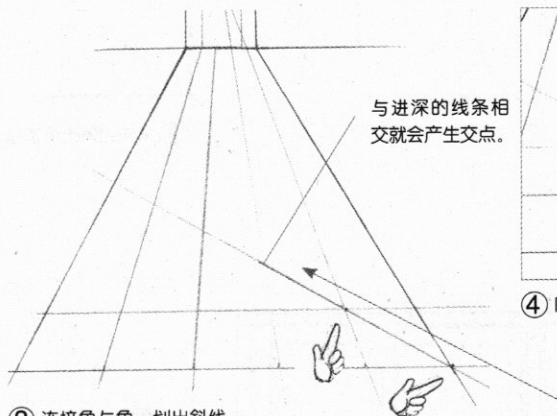
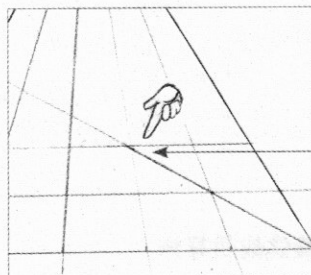
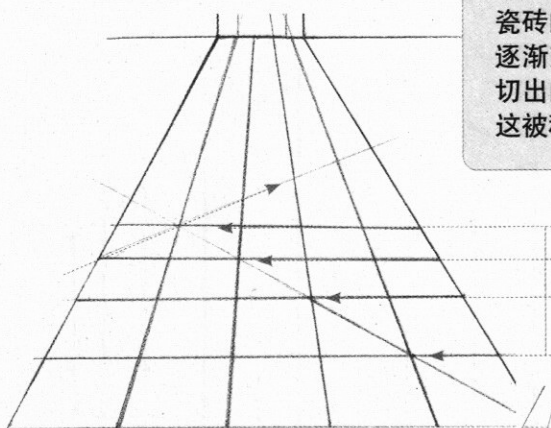
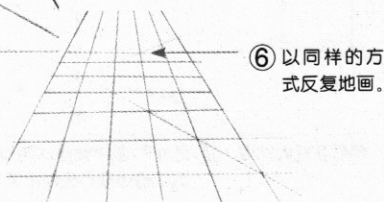
●天花板或地板的方格，大小不一，而且没有进深感。

●比较：试着连接对角线，并画出叉号。

从正面看到的窗户。将窗框内侧的角连接起来并画出对角线，这样叉号的交点就是窗户的中心了。

●试着修改

从叉号的交点画出垂直线并修改边框。

这样就会将其转化成有自然进深效果的窗户了。

四方形对角线的交点放在四方形上下左右的正中间。将四方形二等分的方法就是叉号法。

① 画出四方形。

② 画出叉号。

③ 从交点画出垂直线。

④ 将四方形二等分。

●挑战四等分

将四扇窗户处理成带有透视效果的窗户。

走廊的基本形式。画出窗户的位置和形状。

① 首先将其二等分，然后在近处的边框中画出叉号。

② 近处的窗户被分成两半。同样，在远处的边框中也画出叉号。

③ 这样，有进深效果的四扇窗户的边框就完成了。

从地面方格开始学习斜线法

N字法

根据草图，逐渐缩短间隔距离（变远），在绘制简单的东西时，这是一种很方便的方法。

平行地画出确定进深效果的横线。

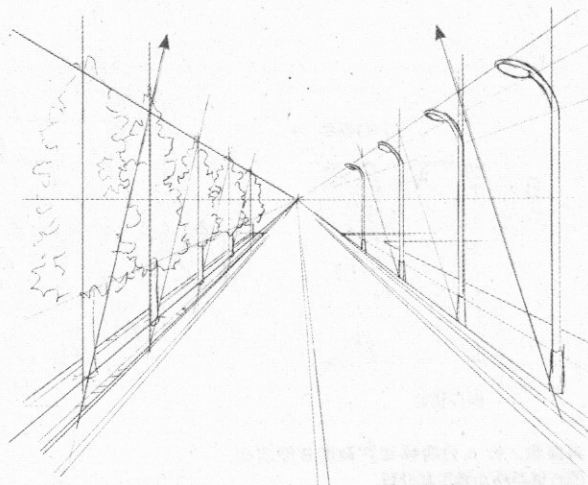
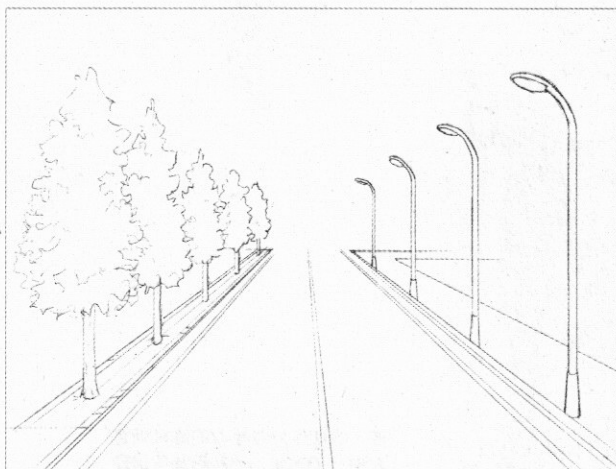
① 确定最初的进深效果。与方格相同，这是标准形状。

② 在对角线上画一条斜线。由于这个形状看上去像N字形，所以被称为N字法。

③ 从这里开始，与第一条斜线平行地画出其他斜线。

④ 从产生的交点开始画横线。

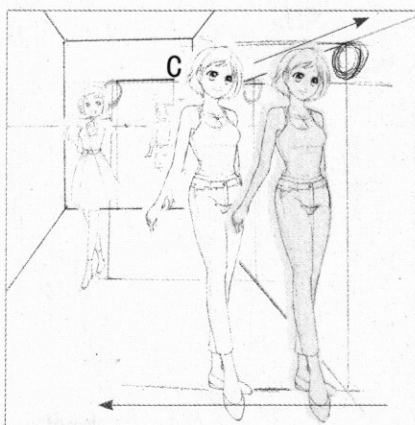
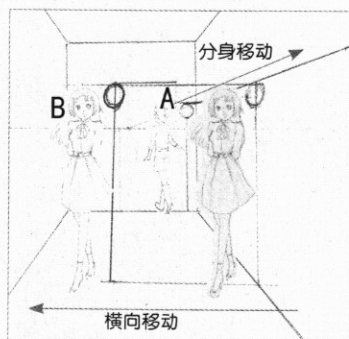
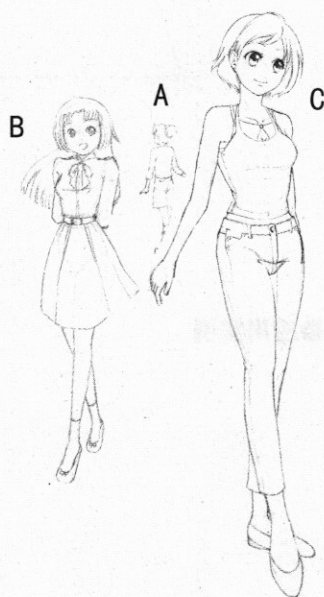
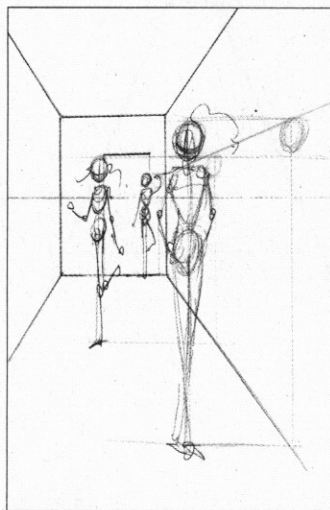
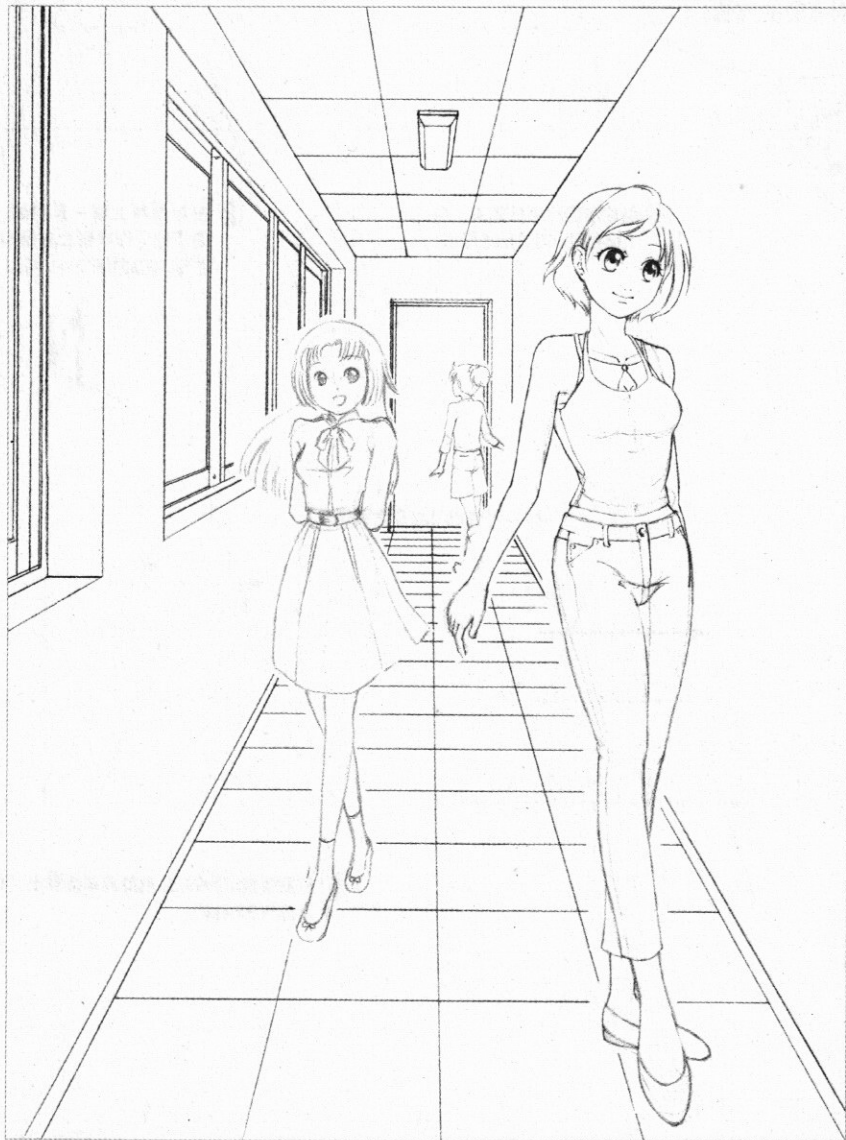
⑤ 只要重复这种做法，就能简单地画出"逐渐远去的横线"。

●应用实例

这个例子的基本要素是透视线、第一个树与树的间隔以及N形斜线。

试着在走廊里画出人物

一般来说都是先画人物再画背景，但有时候必须在背景中画上人物。我们来展示几种在背景中画出人物的方法吧。

从分身移动与横向移动开始绘制

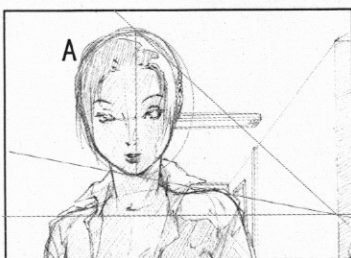
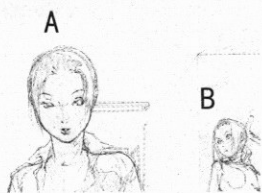
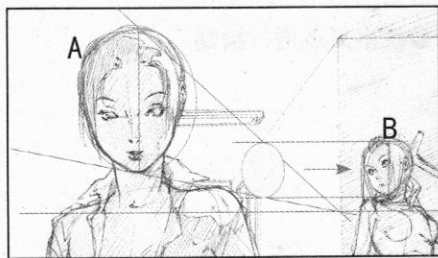
●基础·从全身开始绘制

分身移动
B
A
横向移动

将假想人物 A 分身移动并确定 B 的大小，然后横向移动确定其位置。

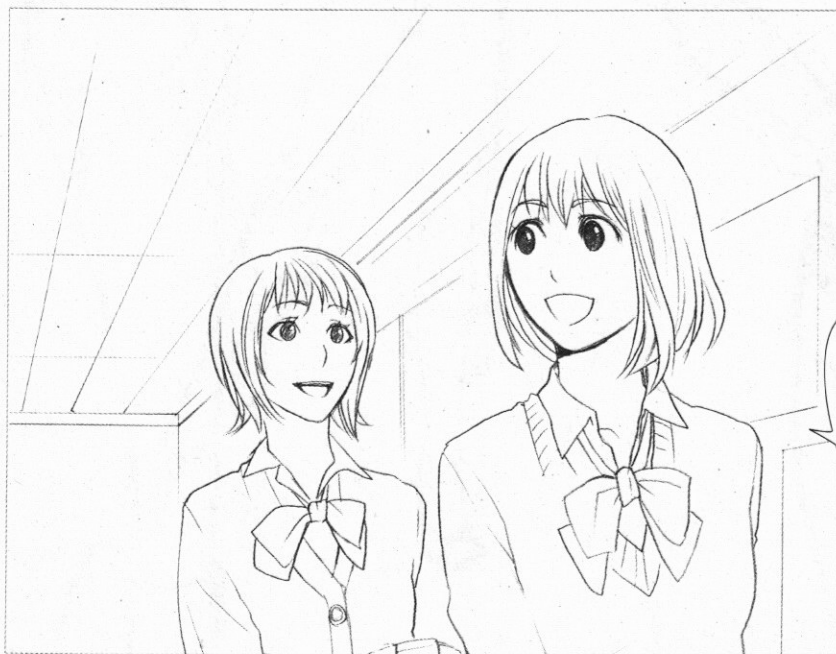
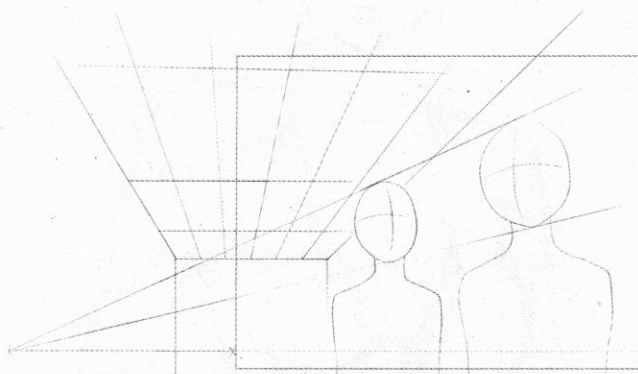
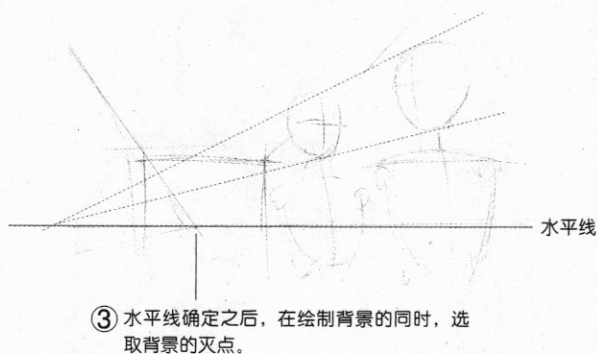
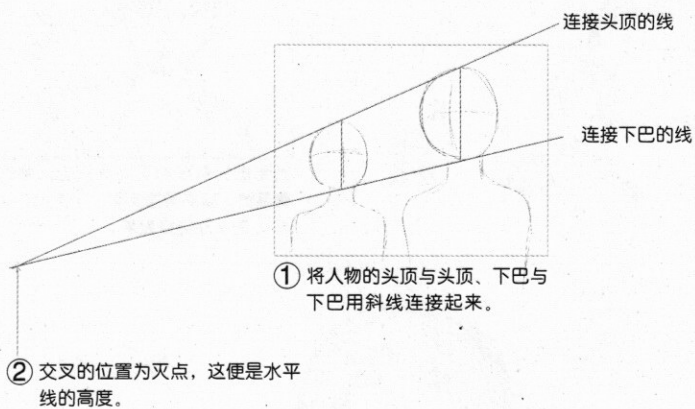
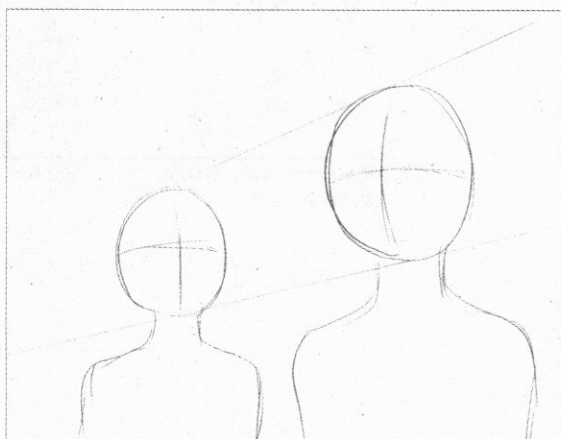
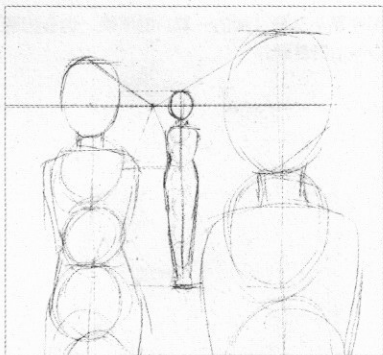
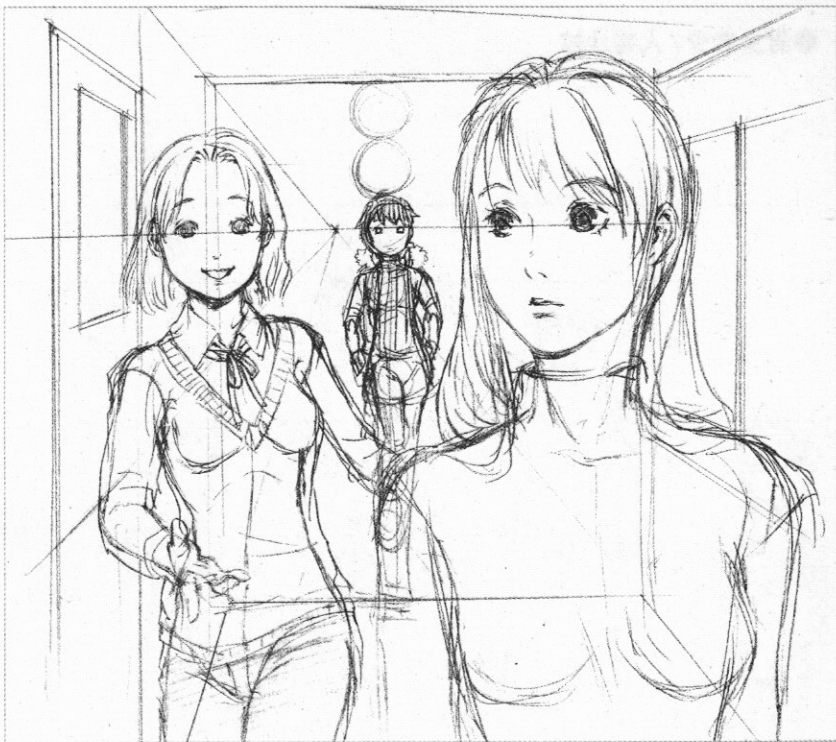
C

进一步延长分身移动的线来确定人物 C 的大小，横向移动并确定其位置。

●应用 · 从分身人物的头部开始绘制

这种方法在不画出人物的全身时非常有效。

当无法从背景的灭点导引出人物的身高时，就需要重新取一个灭点，并与 A 的头部连接起来。

仅对头部进行分身移动，从而导引出 B 的头部大小，再从这里开始画出身体。

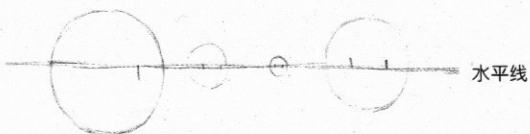
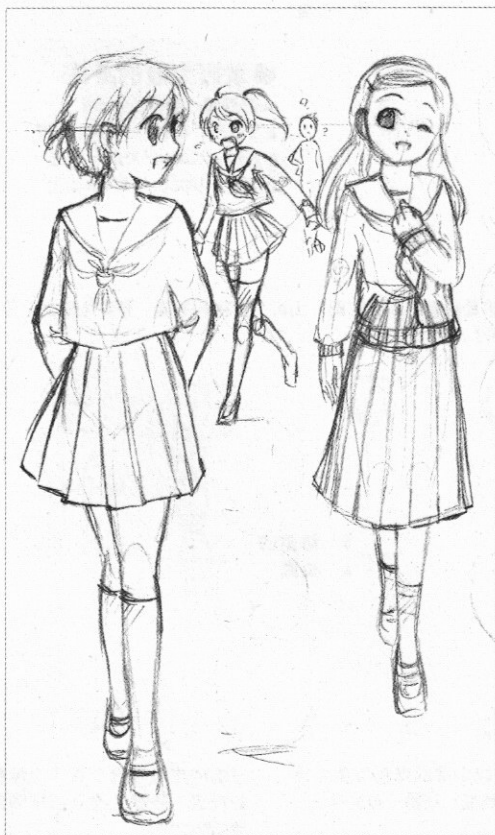
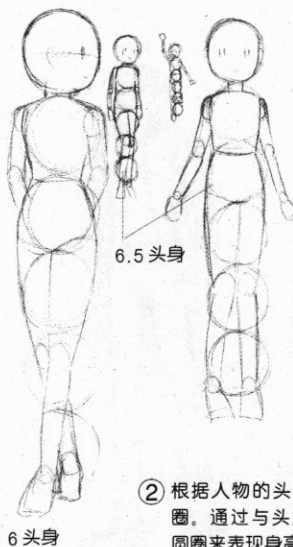
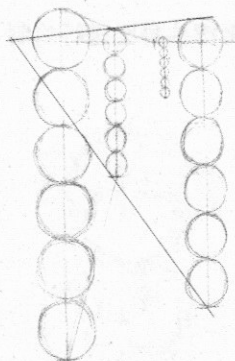
绘制半身像

●找出灭点进行绘制

●将眼睛统一在水平线上进行绘制

在水平线上统一眼睛的高度来绘制。改变头部的大小就会产生尺寸不同的人物，因此这样能够简单地表现出进深效果。

在水平线上统一眼睛高度的绘制手法也可以用于全身的绘制

水平线

① 从将人物头部穿成串开始。

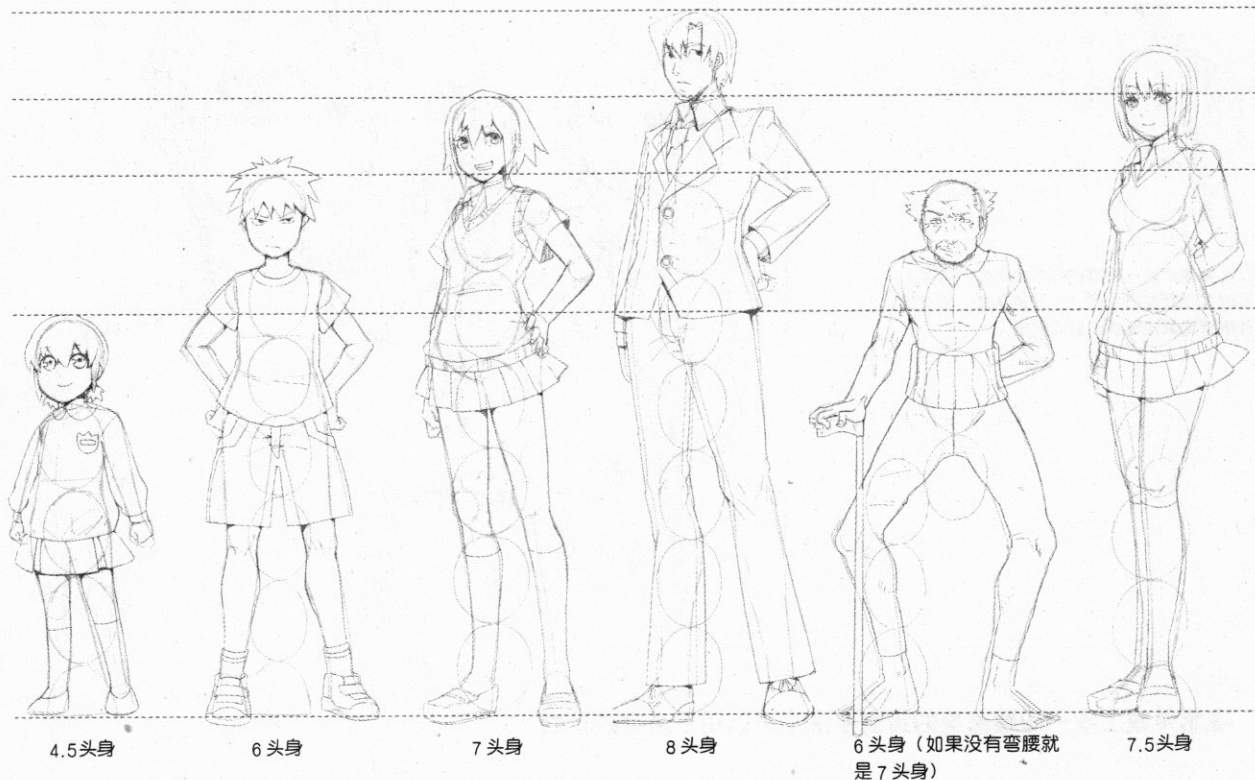
6.5头身

6头身

② 根据人物的头身比来画圆圈。通过与头大小相等的圆圈来表现身高。

③ 如果将头与脚连接起来，那么斜线就在水平线上将灭点连接起来。

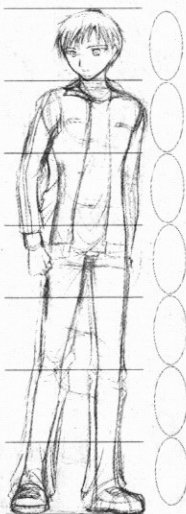
绘制不同的身高

●男女老少 / 人物沙拉

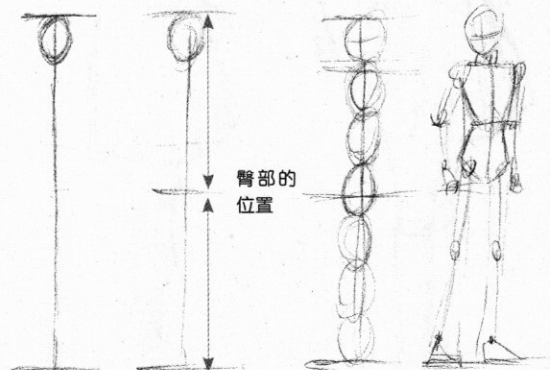
即便是半头身（头的一半）的不同，也会出现身高上的差别。

4.5 头身　6 头身　7 头身　8 头身　6 头身（如果没有弯腰就是 7 头身）　7.5 头身

●掌握大致的身高

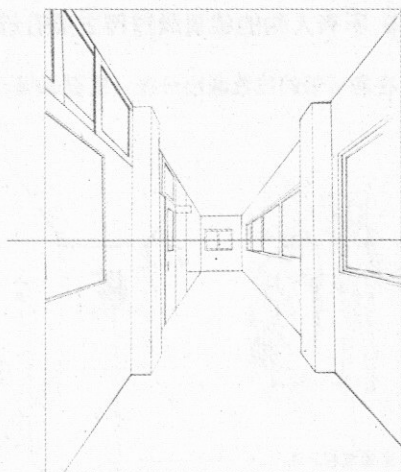
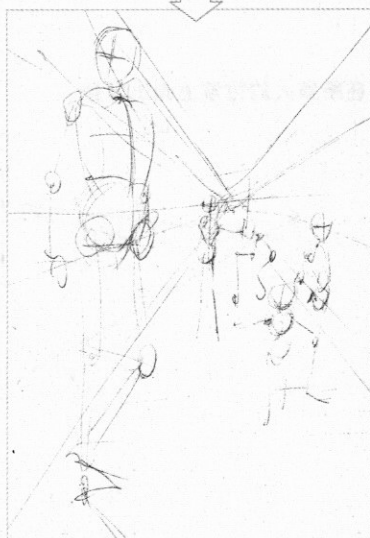
头的高度：20cm-24cm
4.5 头身：90cm-100cm 左右
6 头身：120cm-150cm 左右
8 头身：160cm-180cm 以上

考虑头身比进行绘制

掌握想要绘制的人物比例（比如，全身的平衡，身体与腿哪个部分更长等）。

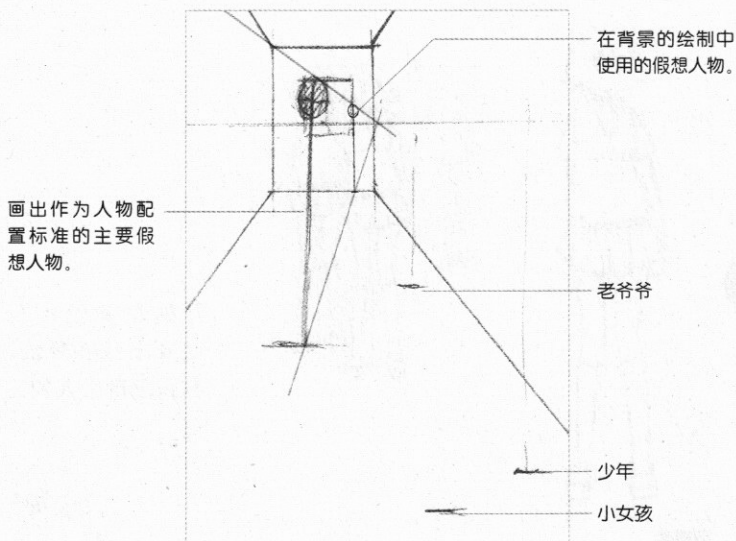
3 头身人物

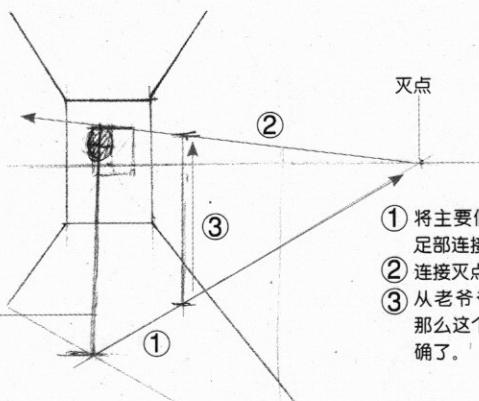
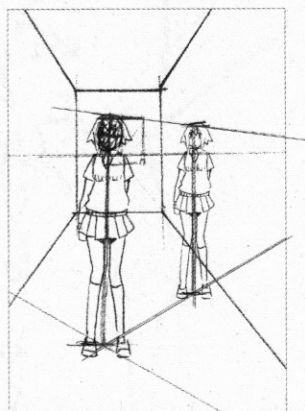
7 头身人物

在木柱的中间以臀部位置为标记进行绘制，这是一般的做法。

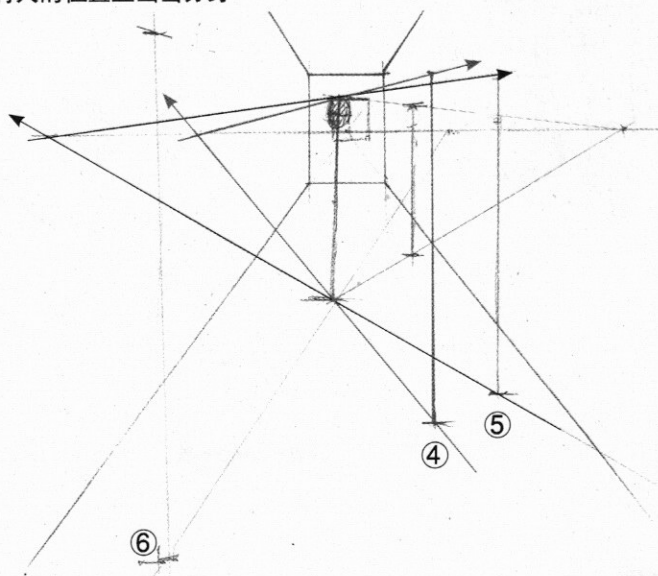
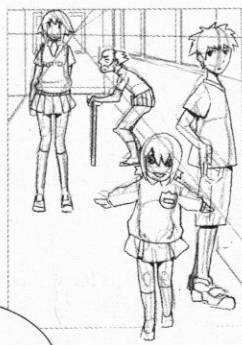
仔细考虑将第几个头作为臀部的位置，通过这种方法来确定身体的比例。

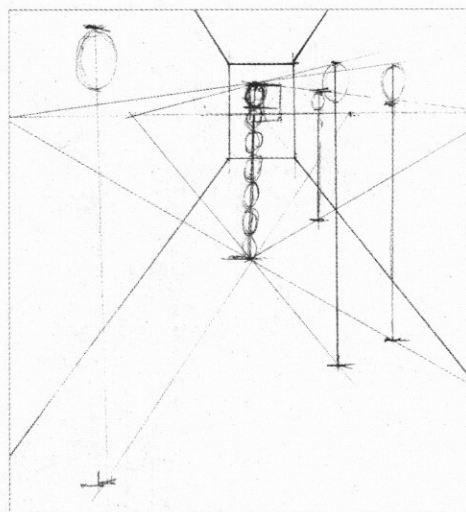
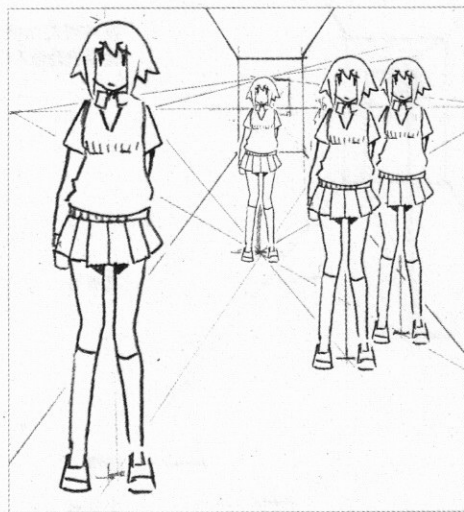
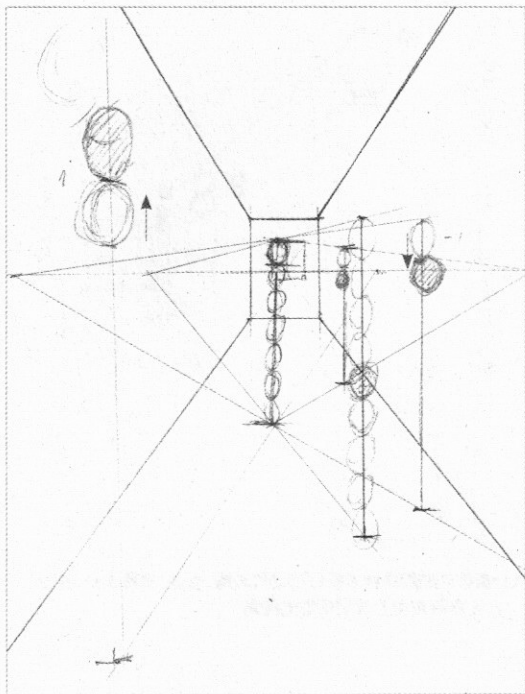
完成后的场景。既反映身高的差别，又突出进深感。

背景。画出水平线。

画出人物的位置。

●人物的顺序

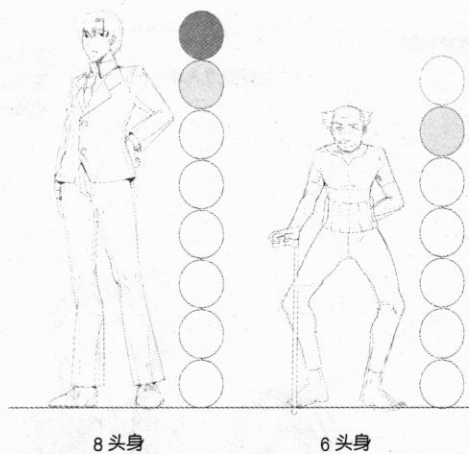
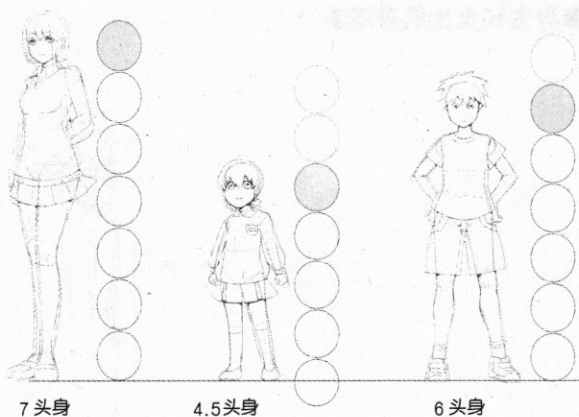
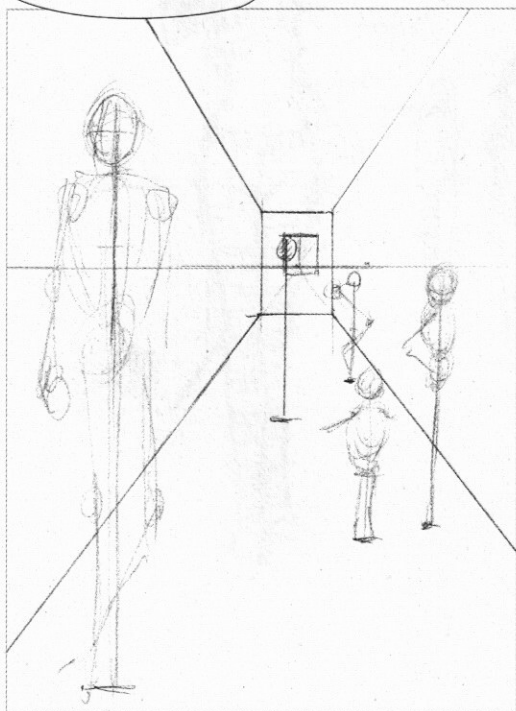
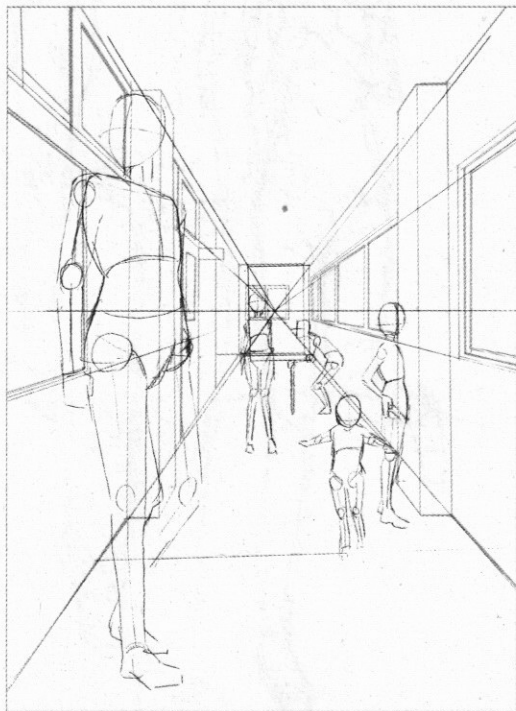
1. 确定主要的假想人物以及其他人物的足部位置

2. 所有人物的位置通过将主要假想人物分身移动来确定

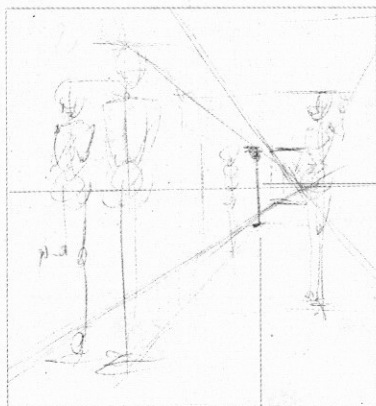
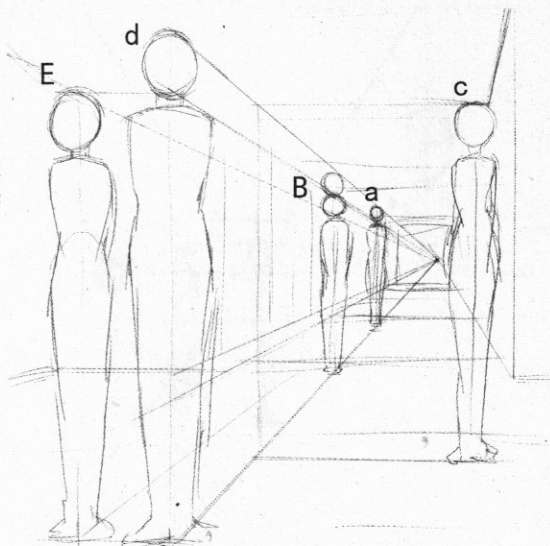
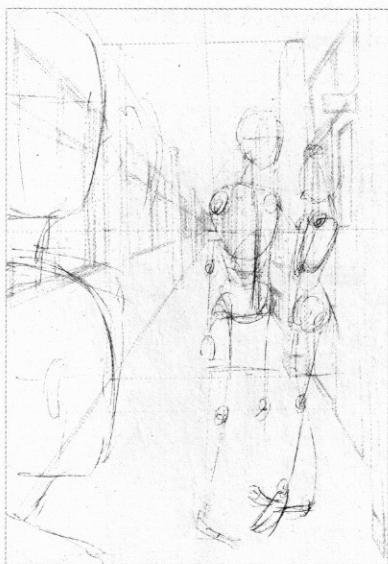
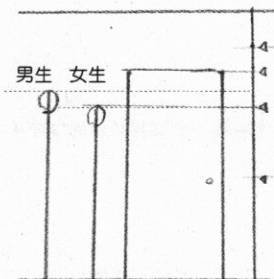
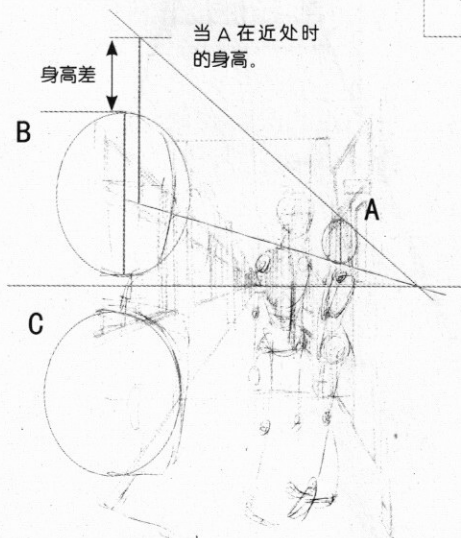
在老爷爷的位置画出分身（主要假想人物）

①将主要假想人物的足部与老爷爷的足部连接起来，找到灭点。
②连接灭点与主要假想人物的头。
③从老爷爷的足部向上画出垂直线，那么这个位置的假想人物的身高就明确了。

这是在老爷爷的位置画出主要假想人物的效果。

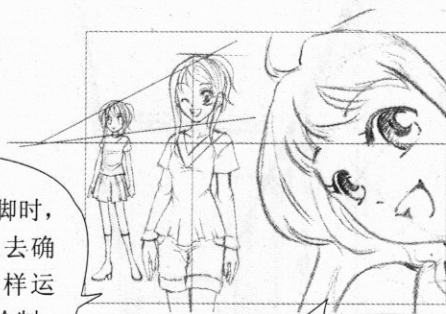
在所有人的位置上画出分身

用同样的方法，在其他人物的位置上画出④～⑥的分身。

所有人物的位置安排完成了。

效果图

3. 以一个头为标准，调整每个人的身高

青年：增加一个头
老人和少年：减少一个头
小女孩：减少两个头

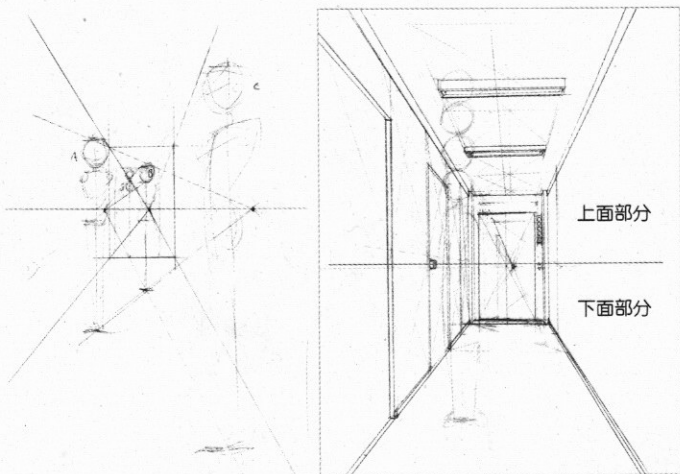
8头身

6头身

首先确定主要人物，然后再用以分身移动法和头身比为基础的人物绘制方法来表现人物的身高差。

在预设了身高的人物基础上进行绘制，主要不要改变人物足部的位置。

不管是在背景绘制过程中，还是在背景绘制完成之后，绘制的顺序都是一样的。

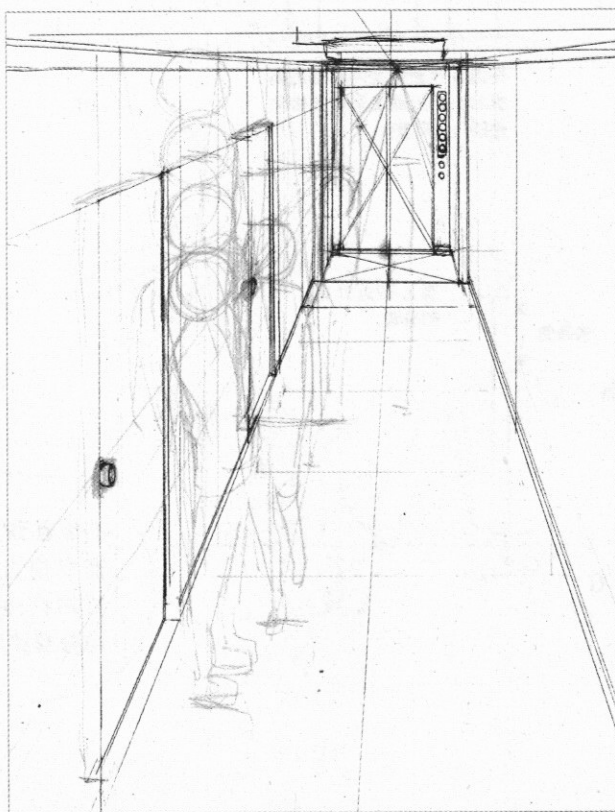
●男生和女生的身高差

从分身移动的身高线或横向移动线来看，B、E 身高相同，而 a、c、d 在身高类型上具有相同的身高。

效果草图

在选定走廊或室内草图的高度时，预先确定假想人物的性别（身高差）。

C是矮个子，或是蹲在地上。

当能看到人物的脚时，需要使人物看上去确实站在地上，这样运用分身移动法来绘制。

将脸（头部）的上半部分以“窥视照相机镜头框”的表演效果进行处理和绘制。

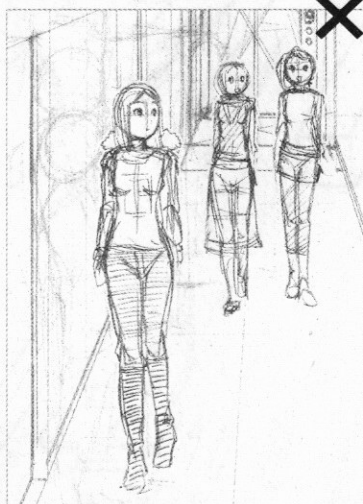
配合角度进行绘制

在仰视或俯视的构图中，人物的肩线和腰线会呈现出一些特征。要注意与水平线相适合的人物绘制。

水平线在画面正中（通常）的情况：人物以水平线为中心，通过仰视和俯视来绘制。

腰部周围的线是向下的曲线，后颈部分的曲线是平缓的向下曲线。

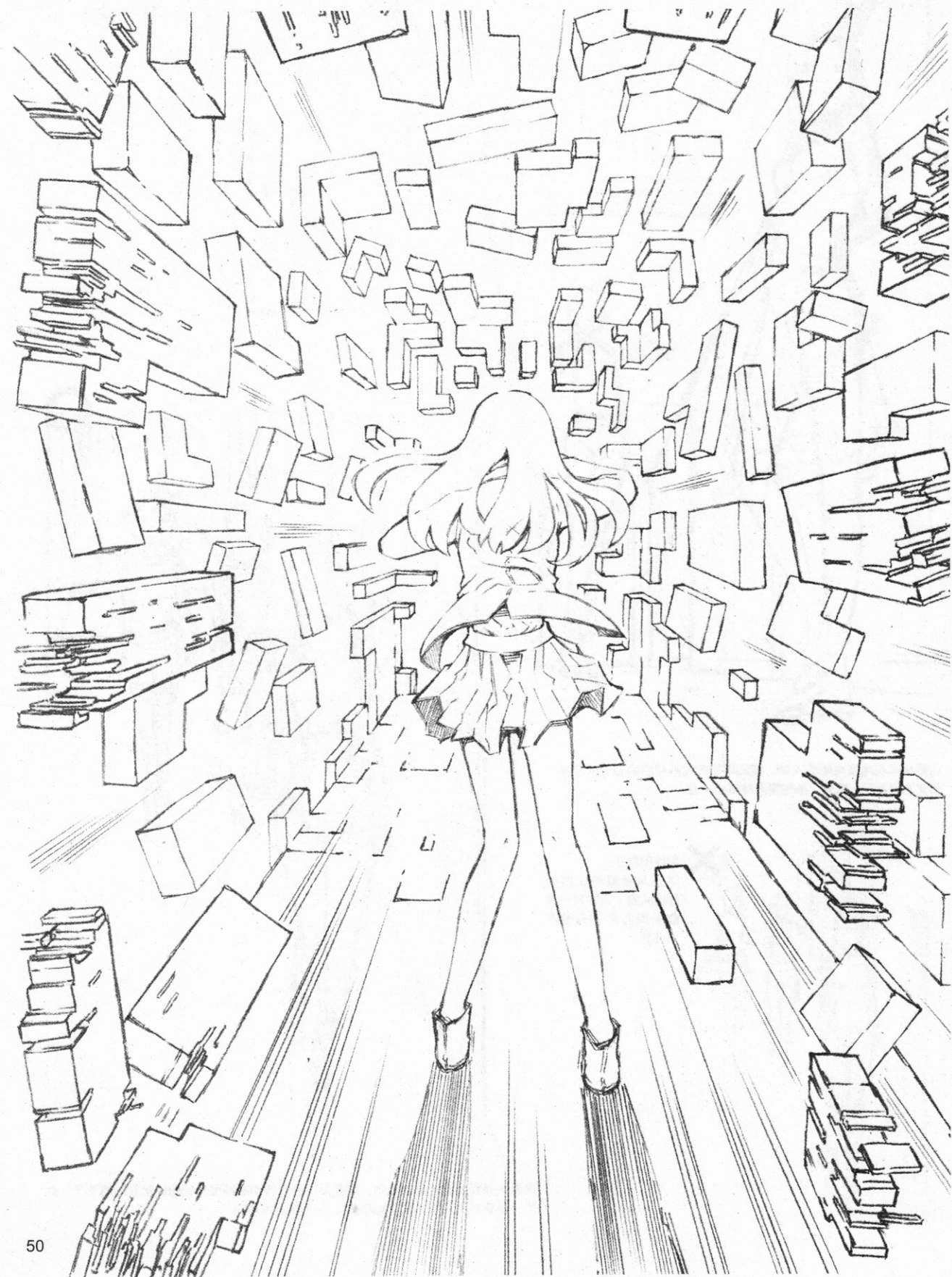
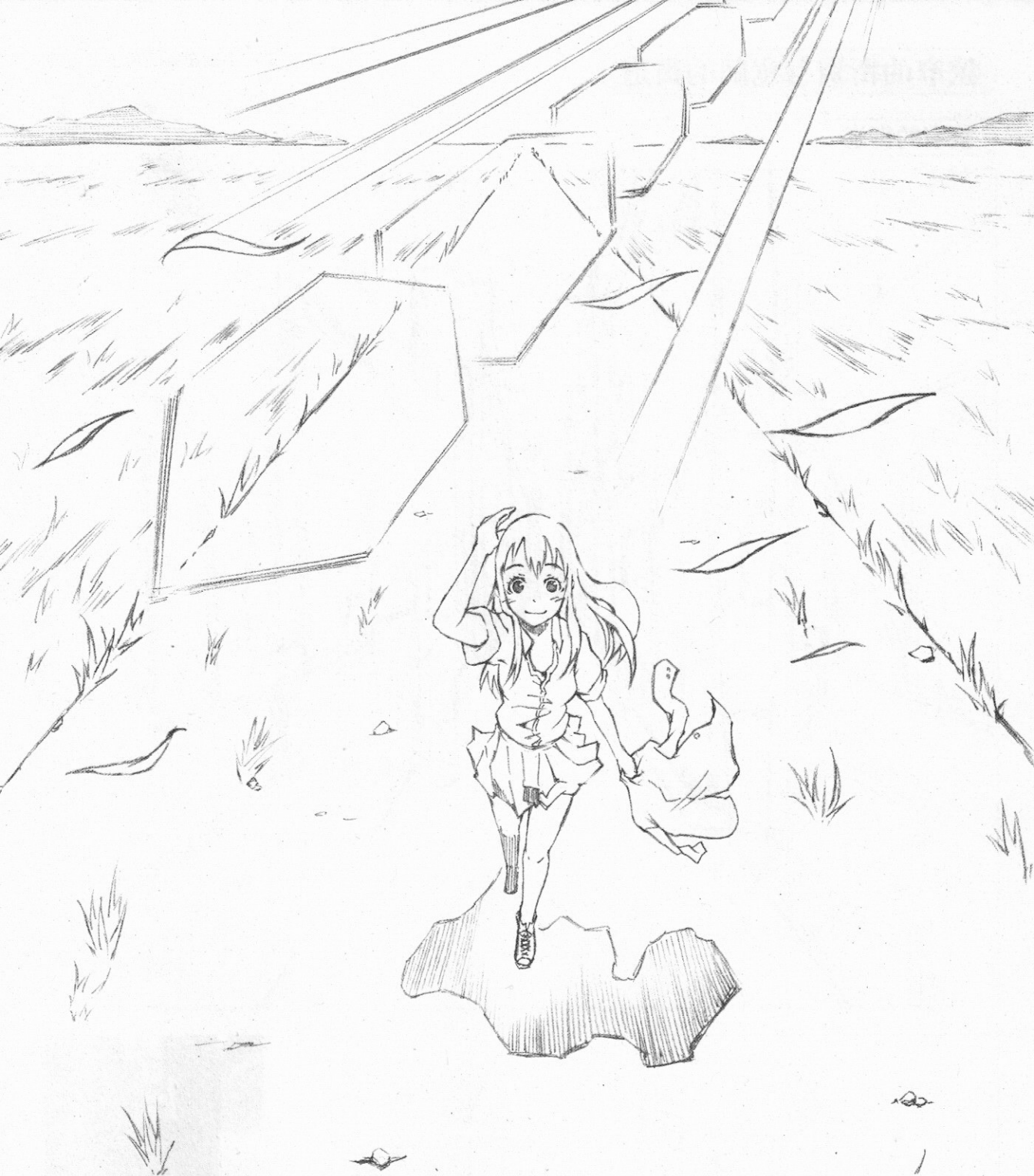
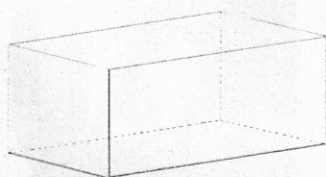
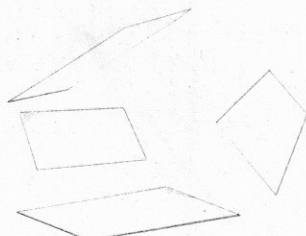
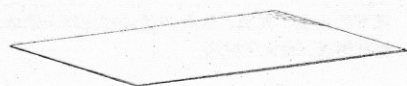
水平线较低的情况，人物以仰视角度来绘制。

水平线较高的情况，人物以俯视角度来绘制。

这是从仰视角度绘制的人物。腰部周围的线条和后颈部分的曲线都变为向上了。此外，头也要画得略小一些。

失败的例子。
这是兼顾头身比和远近关系的，从常规视角绘制的人物。人物有一种似乎要倒下去的不安定感。

失败的例子。
这是从常规的视角绘制的人物。人物有一种似乎向后倒下去的不协调感。

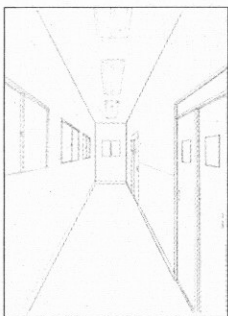
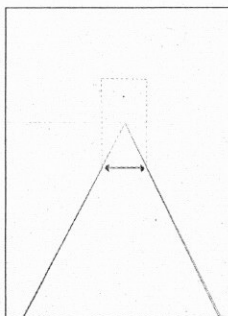
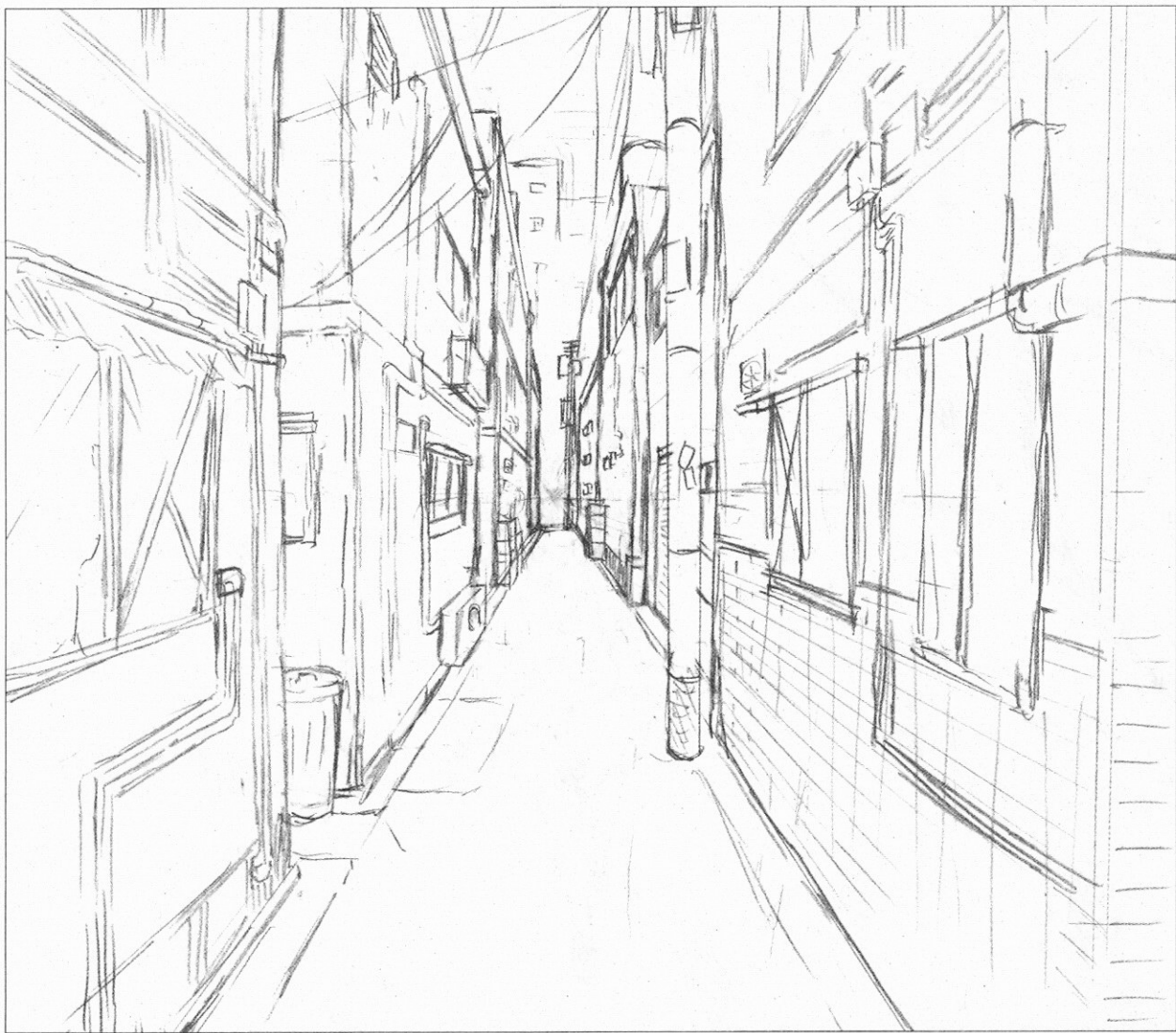
这是从俯视角度绘制的人物。腰部周围的线条和后颈部分的曲线都变为向下了。此外，越靠前的人物（靠近照相机），头部看得越清楚。

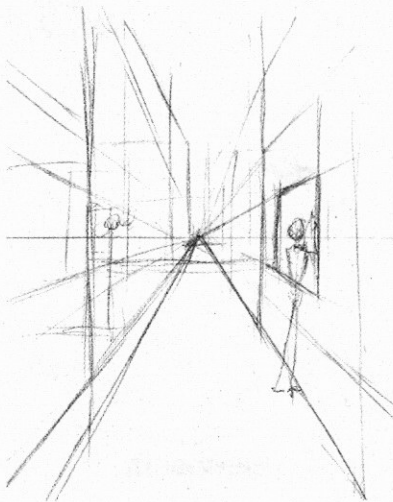
从走廊到室外

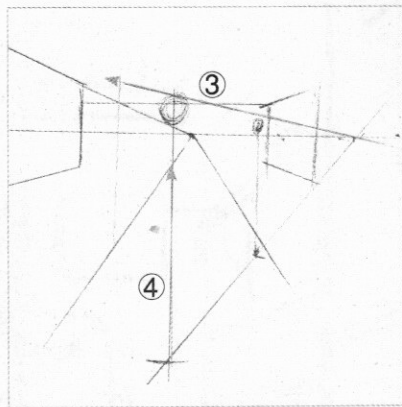
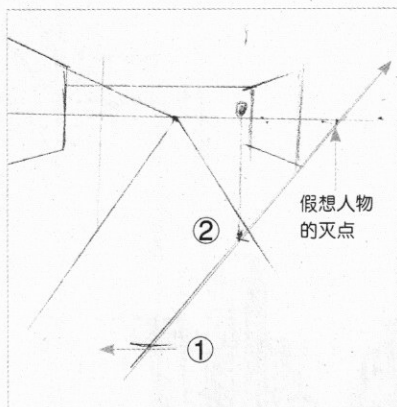
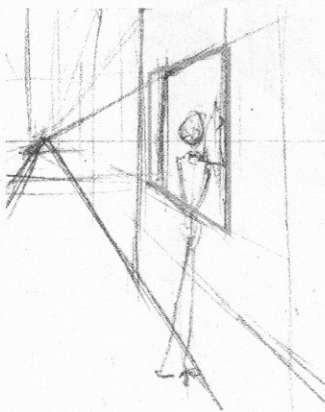
打破走廊的天花板和墙壁，试着走到室外的世界中。

走廊像一个管道

这是一个被天花板、地板、墙壁包围起来的空间。

拆掉天花板和墙壁。

这样就只有地板了。从这里“出发”的室外世界就展开了。

狭窄的街道与宽阔的街道

采用绘制走廊的顺序来绘制。

狭窄的街道

狭窄的走廊。先确定走廊的宽度并绘制出地板，然后再绘制侧面以及天花板等。

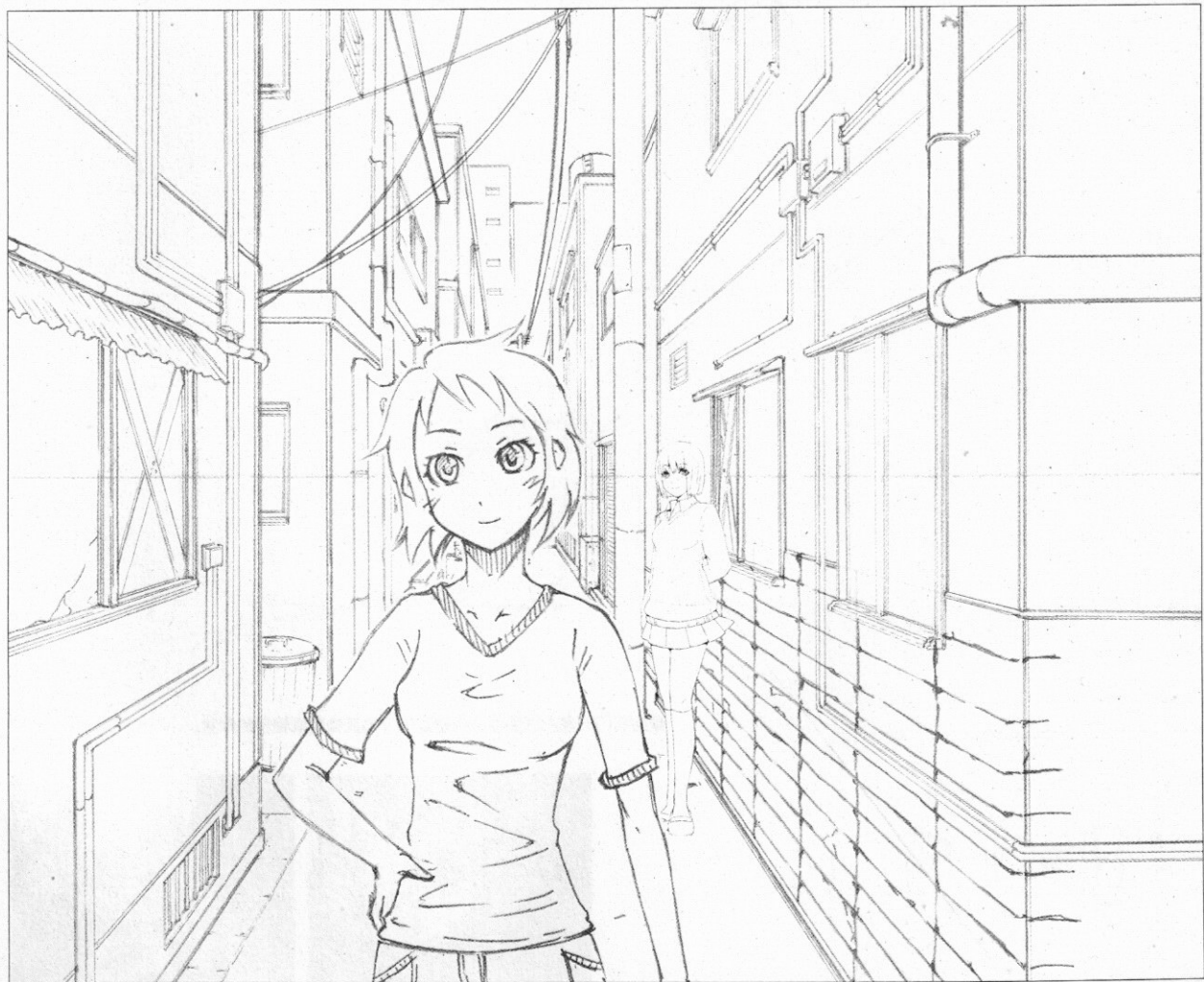
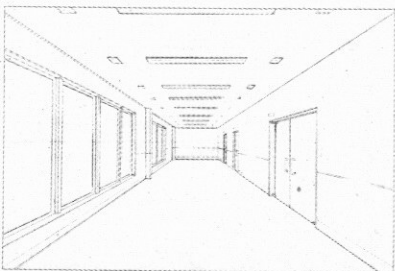
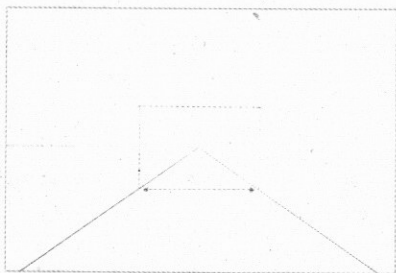
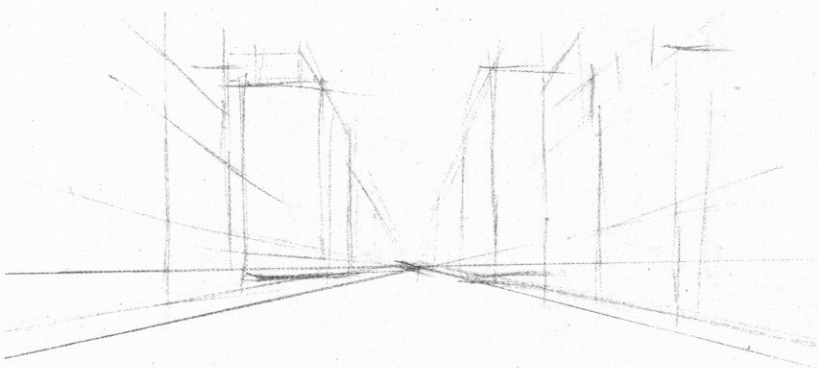
狭窄的街道也一样。在安排假想人物的同时，一边确定建筑物的窗户和门的位置，一边进行绘制。

照片资料。参考物体的大小以及窗户、墙壁的形状等。

●安排人物——用分身移动法进行绘制

标准的假想人物。

①在需要安排人物的位置画出人物的足线②并与假想人物相连。

像③④这样，与在走廊里安排人物时的处理顺序完全相同。

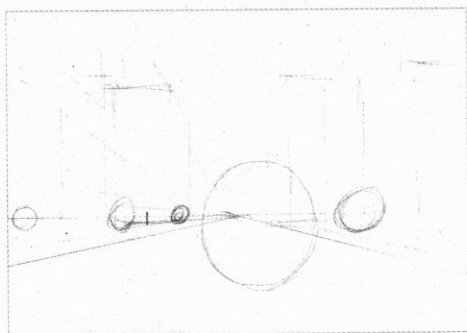
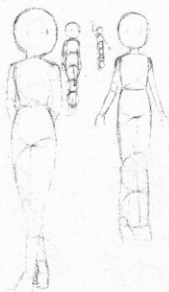
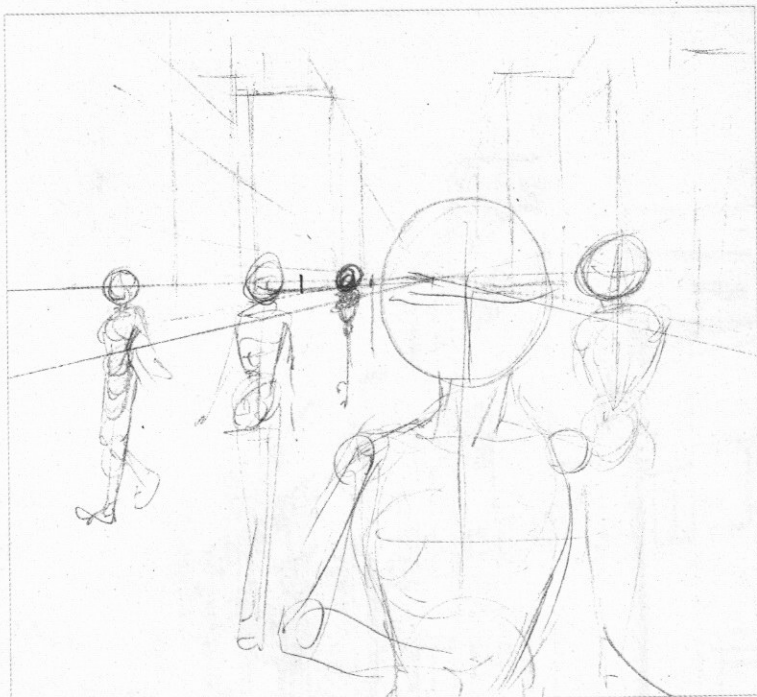
画出从小巷中走来的人物。

宽阔的街道

像绘制门和窗户时那样，用垂直线将建筑物画成箱子的形状。

狭窄的走廊。拓开其宽度。

照片资料。作为建筑物的参考。

照片资料。作为街道表现的参考。

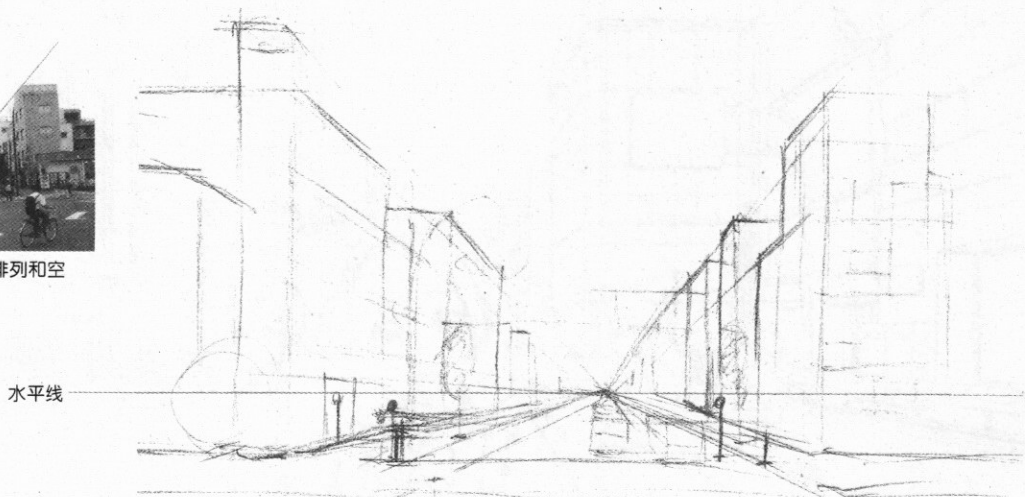
●安排人物——用在水平线上绘制面部的手法进行绘制

① 沿着水平线画出大小不同的圆圈（头）。

② 根据圆圈的大小，绘制大小不同的人物。

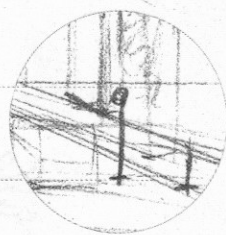
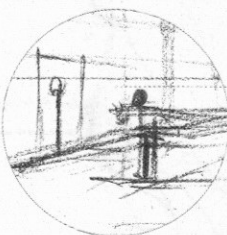
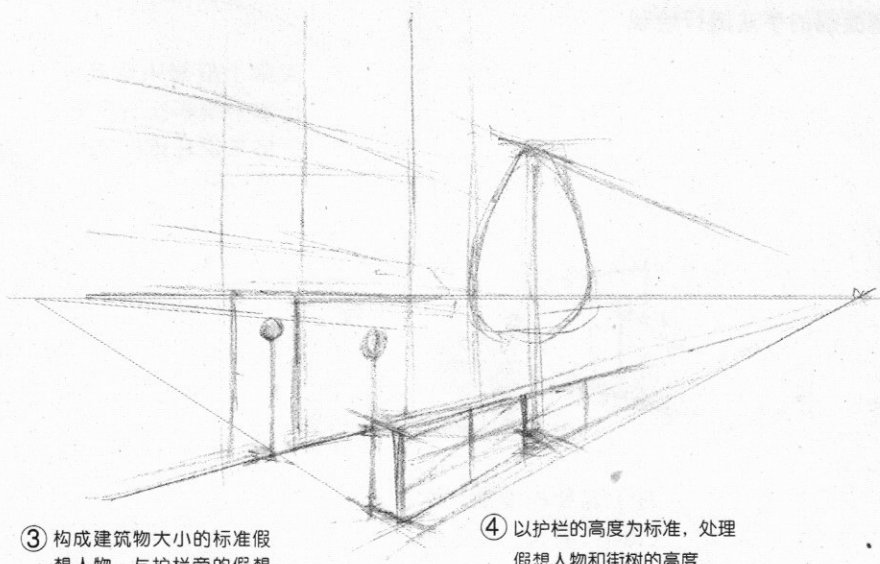
③ 画出走在大街上的人物。

大街

试着处理沿街的透视（护栏等）与假想人物的关系。

照片资料。处理建筑物的排列和空间的扩展。

水平线

① 将建筑物处理成箱子的形状。

② 在门和护栏的旁边绘制人物。

中间夹着街道，将护栏与假想人物处理成平行的关系，并继续进行绘制。

③ 构成建筑物大小的标准假想人物，与护栏旁的假想人的大小有所差别。

④ 以护栏的高度为标准，处理假想人物和街树的高度。

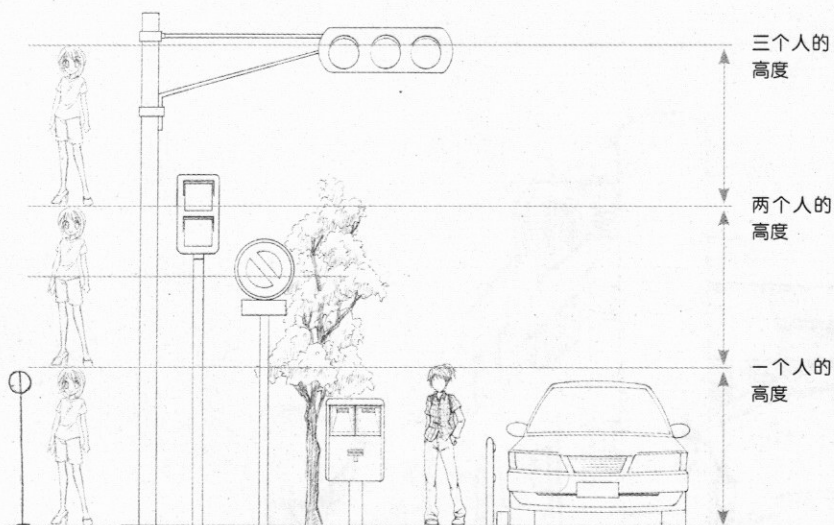
处理沿街场景中常见草图的尺寸

大尺寸：通过身高来处理

以150cm－160cm 的高度为标准。

三个人的高度

两个人的高度

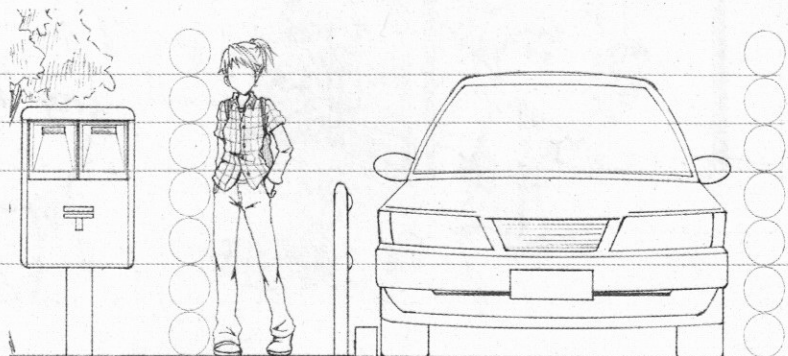
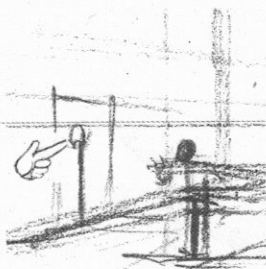
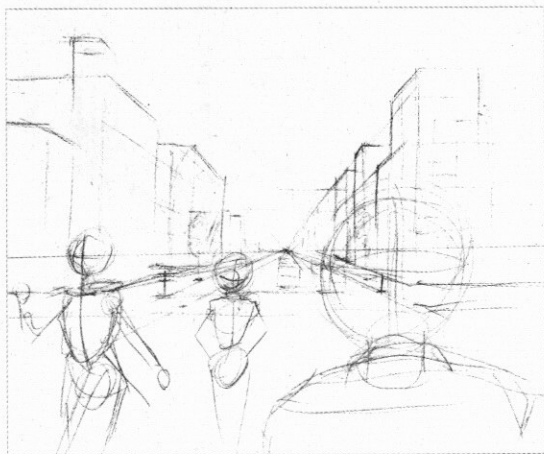
一个人的高度

小尺寸：通过头身比的局部来处理

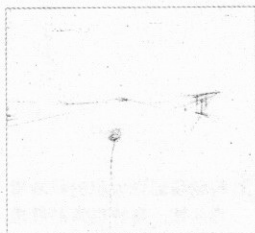
以 20cm－24cm 的高度为标准。

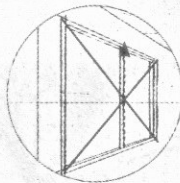
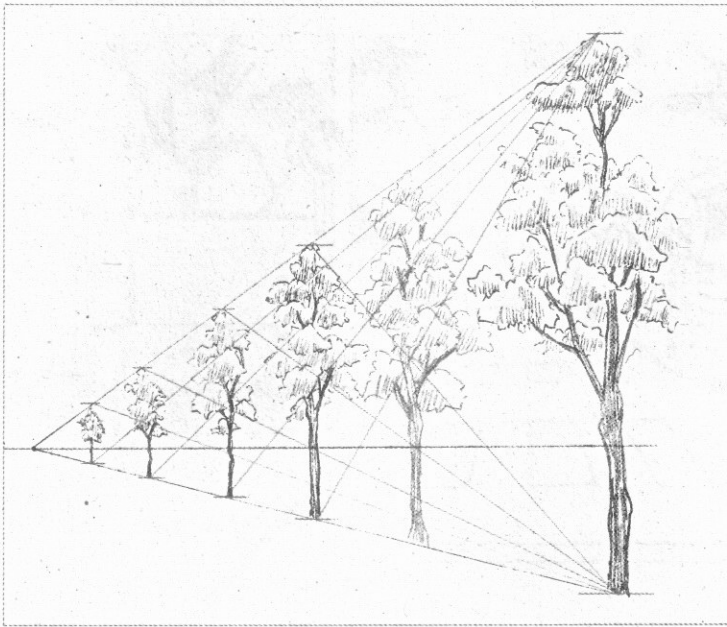
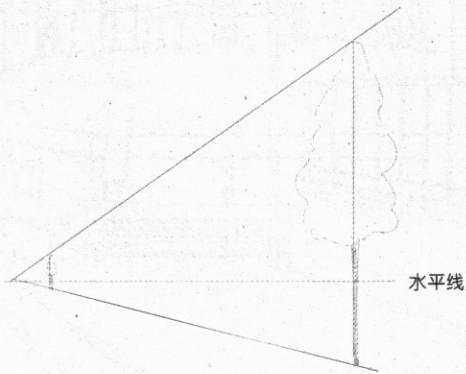
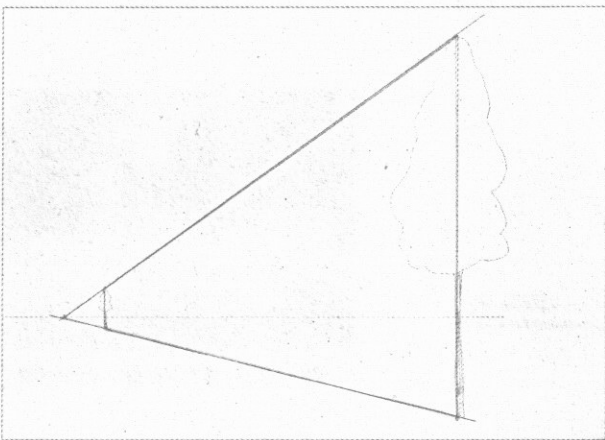
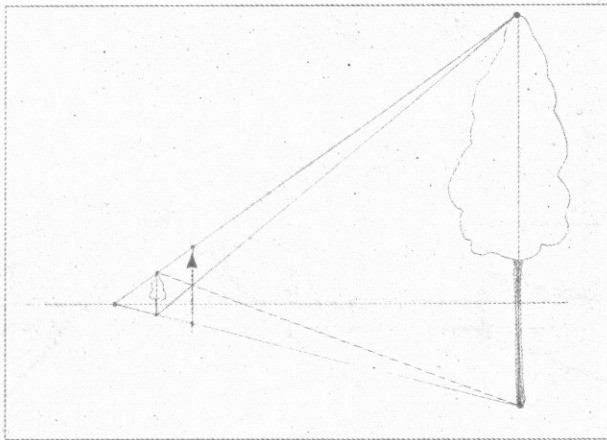
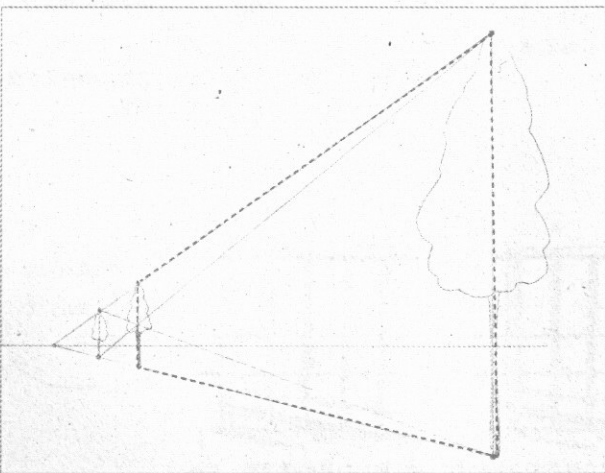
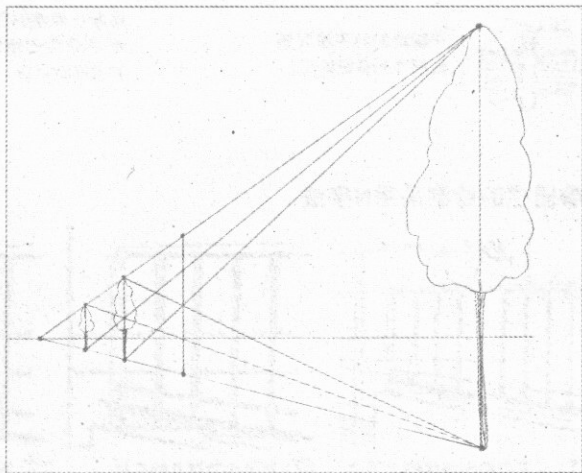
眼睛的位置

胸的位置

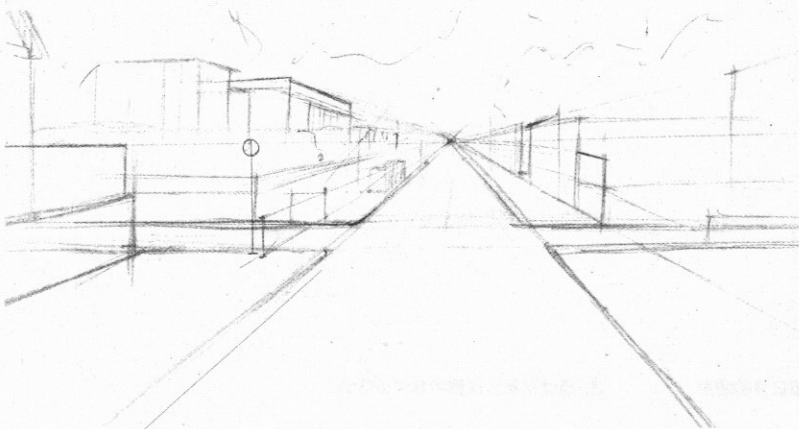
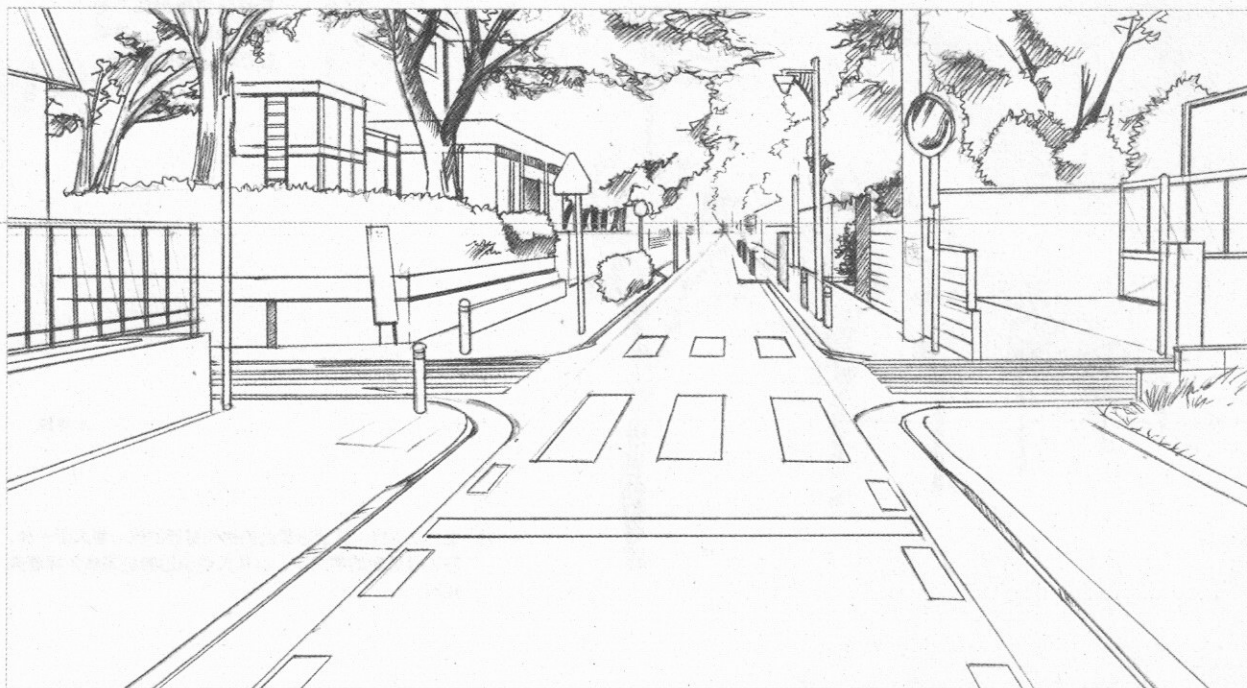
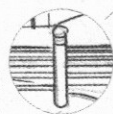
腰的位置

膝盖的位置

●安排人物——用在水平线上绘制面部的手法进行绘制

实际上假想人物处于比水平线略低的位置，严格来说是俯视角度。但是……

对于这种程度的“略（低）”来说，将人物的面部放在水平线上会产生更加自然的远近效果。

如果使“略低”的人物分身移动，就会使“俯视”程度得到强调，从而产生不协调的感觉。

●街树的绘制——使用叉号法

① 画出水平线，并画出最远的树和最近的树。像大街一样，在灭点确定的情况下，以从灭点引出的进深线为标准来绘制。

② 将树作为四方形的一条边来看待，并将其处理成上图这样的图形。

③ 通过叉号法找到两棵树的中心。

④ 画出位于两棵树之间的树。这次使这棵树和最近的树构成一个图形，从而找到位于其间的树的位置。

⑤ 就像一棵接一棵地朝着近处种树一样，不断地增加树木。

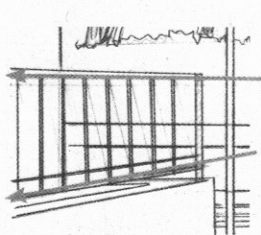
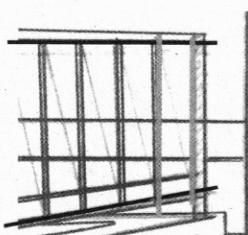
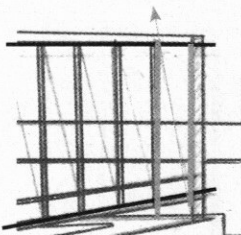
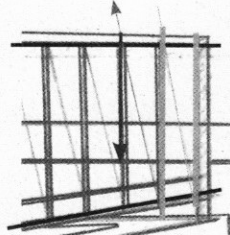
住宅区的十字路

这是典型的十字路结构。由于这样的路交叉成直角，所以也可以用于表现带有拐角的走廊等场景。

照片资料。参考十字交叉的横向街道的宽度。

位于街角的杆子是假想人物尺寸的参照标尺。

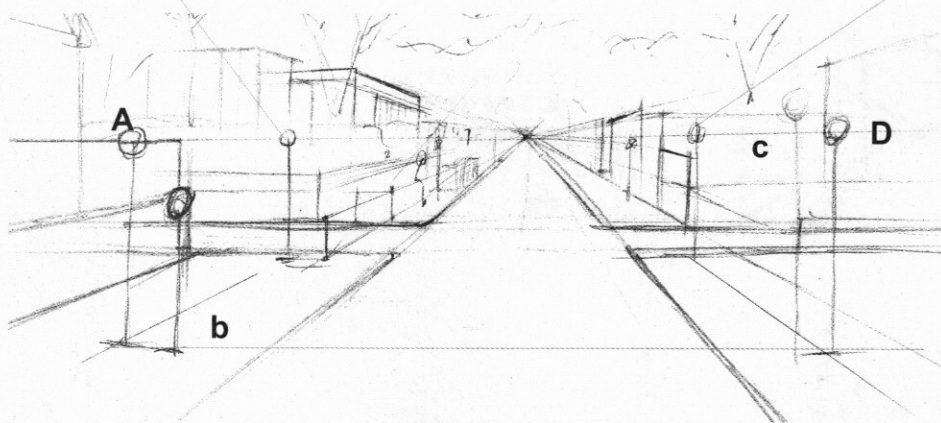
这是从街道的正中间观看的情况。十字交叉的街道宽度画得较窄，并且横向处理。

大街的护栏大约在腰或臀部的位置。

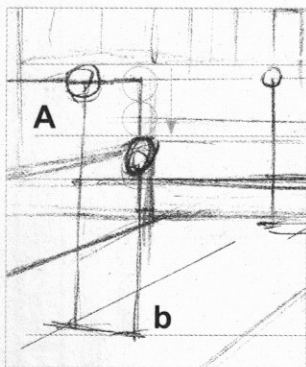
立柱大约在膝盖的高度。

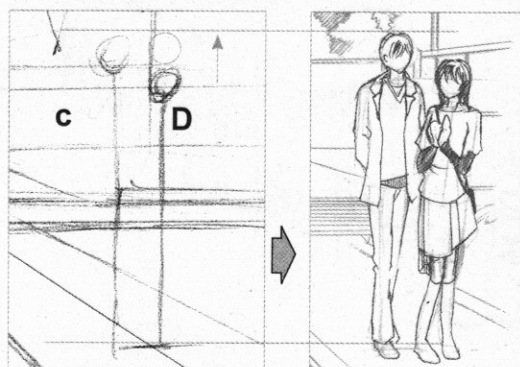
●栅栏的绘制采用N字法

① 从灭点引出栅栏的上下边框线。

② 画出作为基准的立柱。

③ 画出连接立柱的角与角的斜线，并处理成N字形。

④ 画出斜线的平行线，并从其与边框线的交点垂直画出接下来的立柱。

●安排人物——视线+身高差

由于这是长焦镜头捕捉到的“SNAP”效果，因此人物头部的大小大致相同。

这是通过横向移动追加的假想人物，将其处理成站在马路对面的人物效果。

A、D以及假想人物的身高相同。

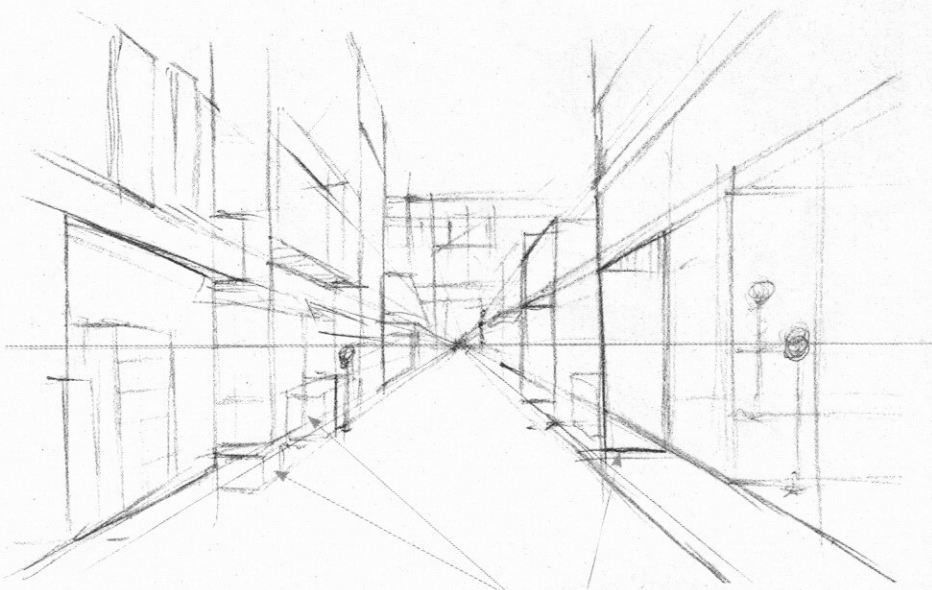
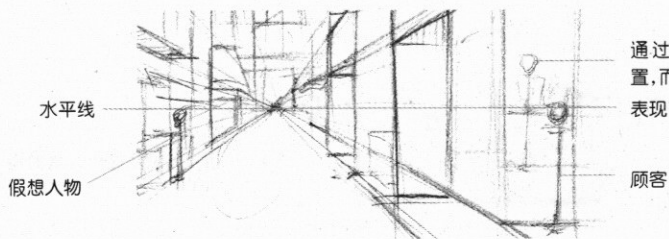
减少头身的○以降低身高

b比A的身高大约低两个头（约40cm）的高度，表现得像个孩子。

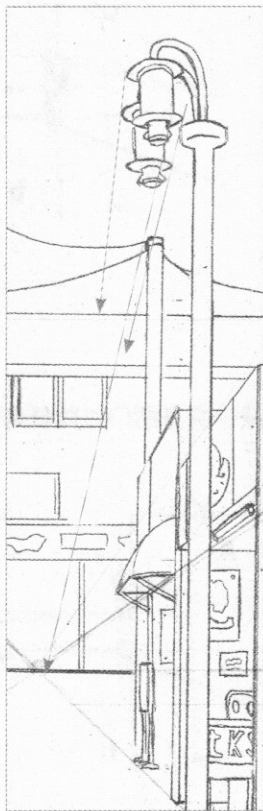
增加头身的○以增高身高

c比D高一个头，个子画得较高。

商业街

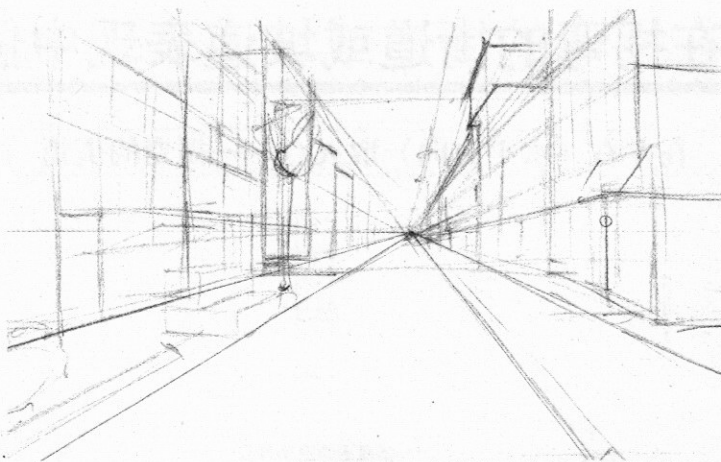
将有遮阳檐的房屋画出店头，并通过装饰性的街灯表现出商业街的效果。

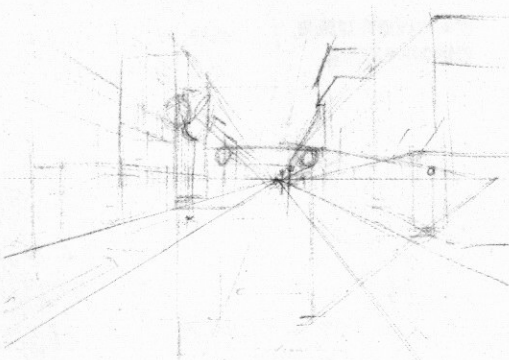
T字路

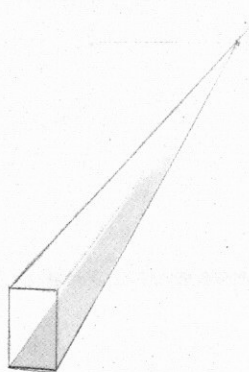
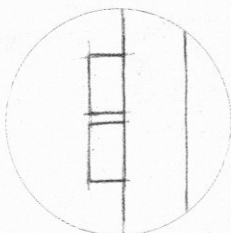
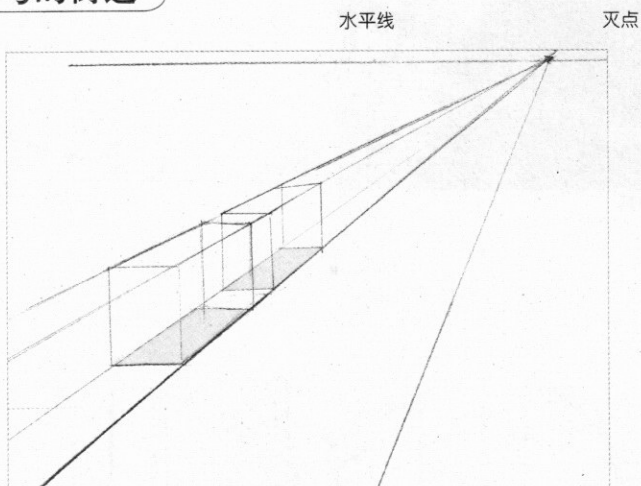
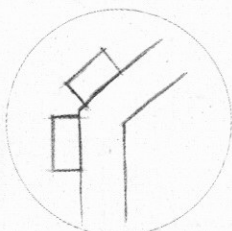
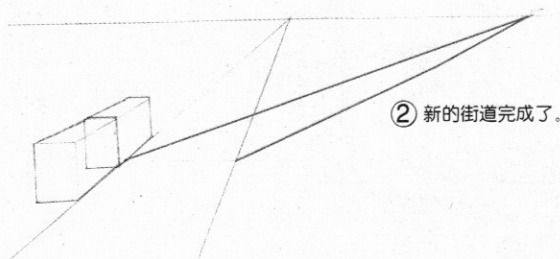
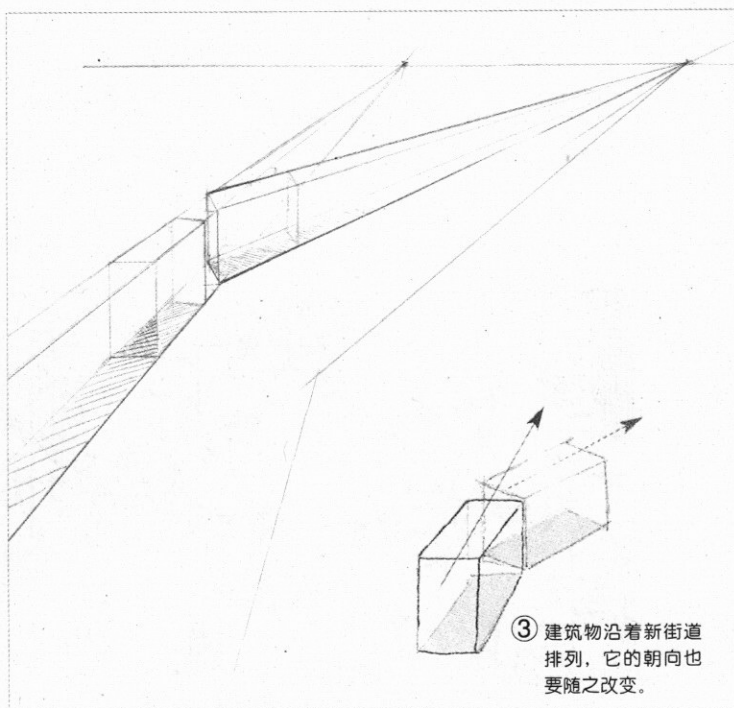
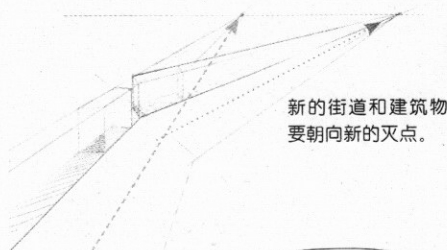
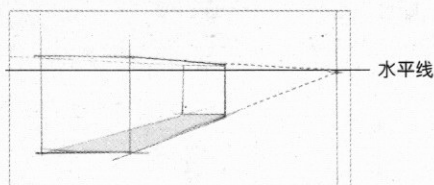
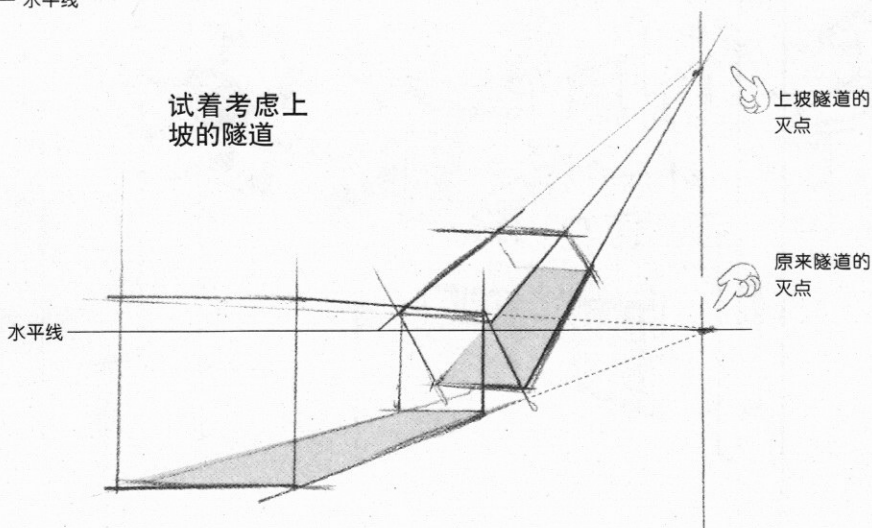
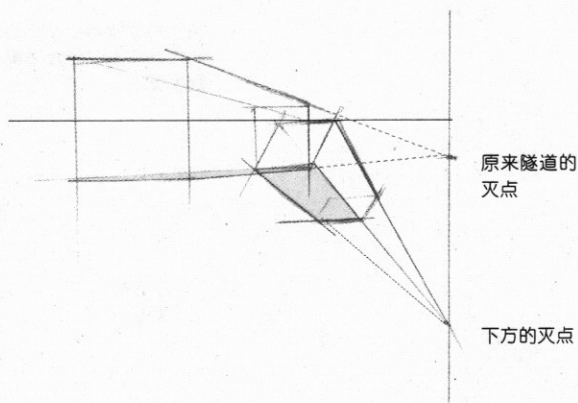
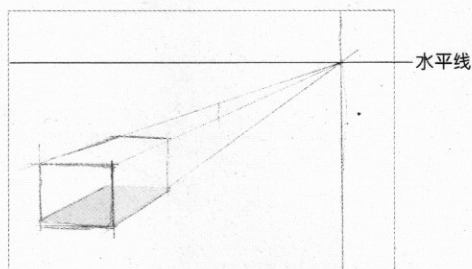
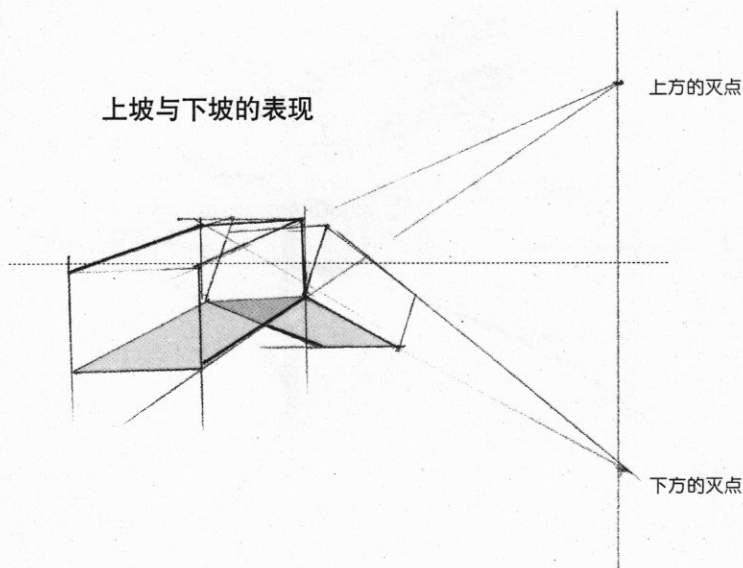
照片资料。参考街灯的形式和商店的屋檐，标识等可以省略。

在绘制店头摆放的东西，或精准地表现墙壁时，有必要认真地画出朝向画面灭点的街道的进深线。

通过升高店员的位置，而使收银台升高。表现了内部情况。

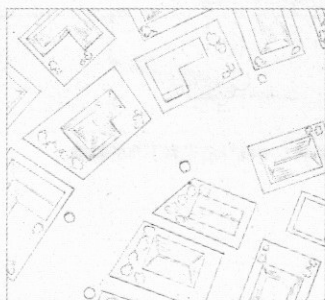
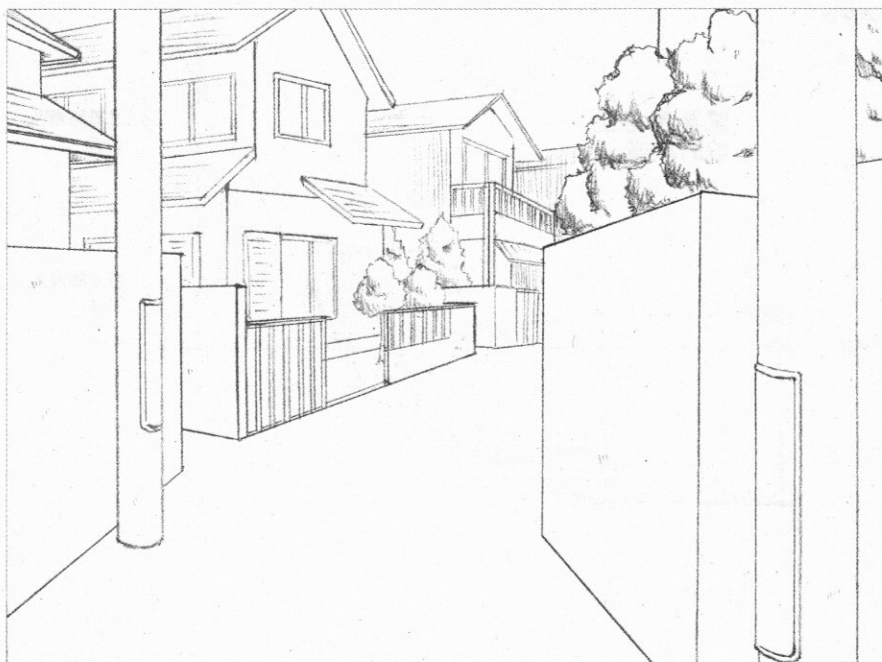
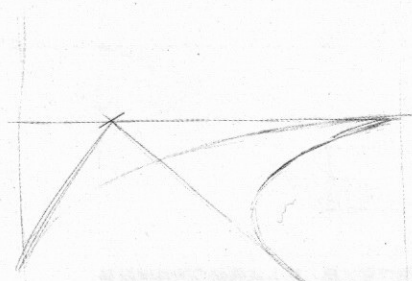
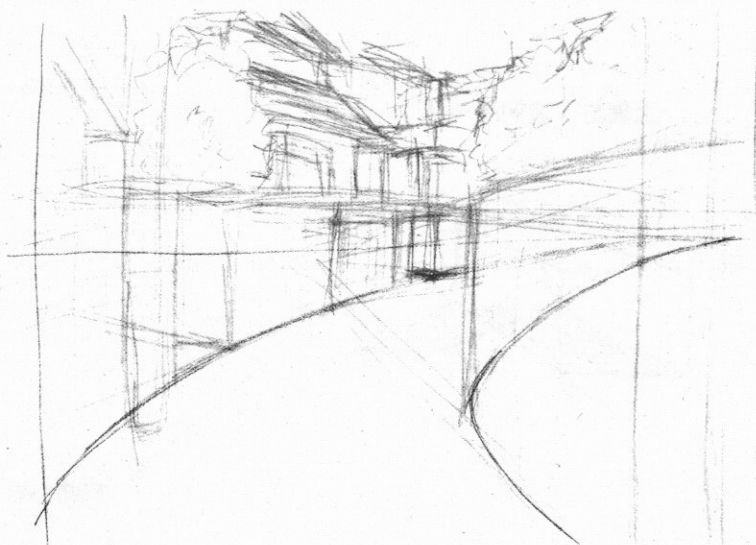
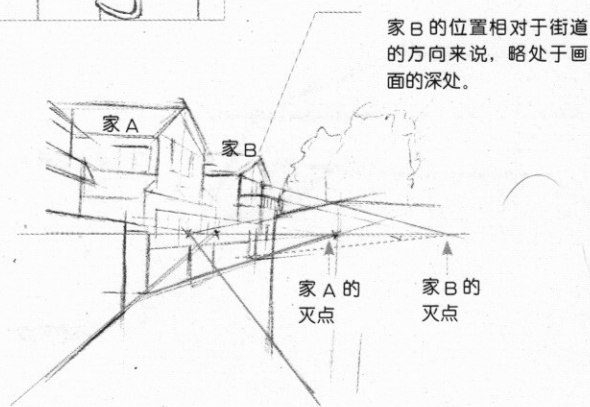
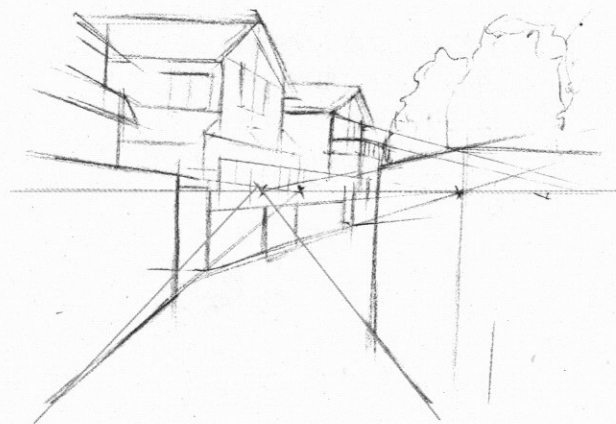
顾客

此外，也要通过画出朝向画面灭点的线来绘制街灯。

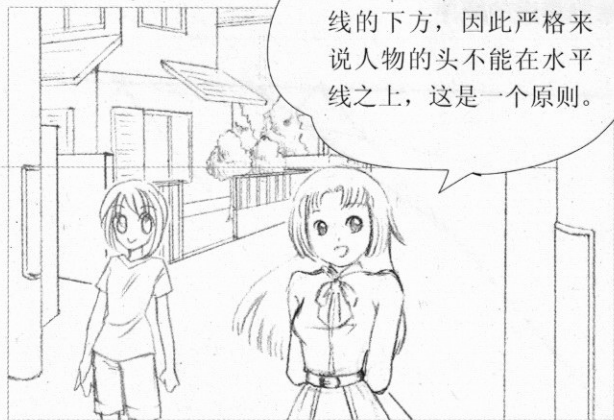
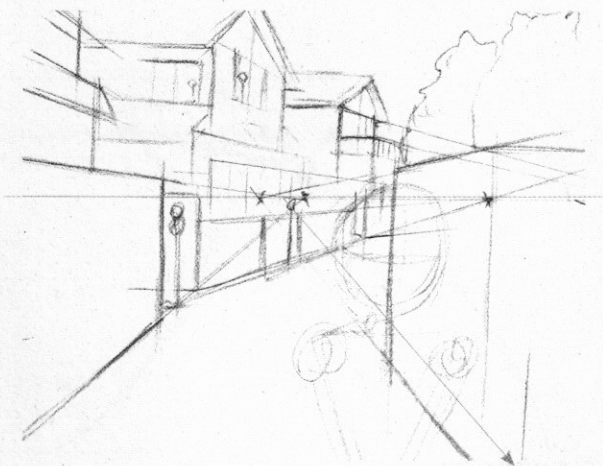
单条街道

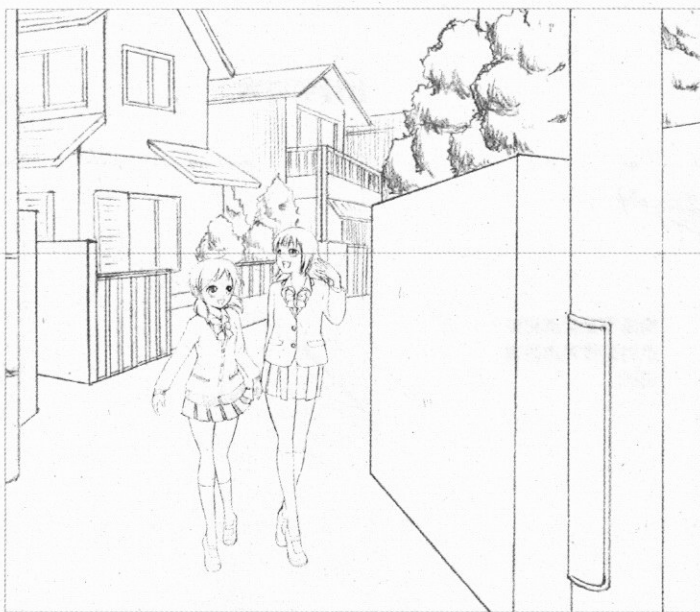
照片资料

通过朝向画面灭点的斜线来处理突出的房檐以及二层的高度。

●安排人物——采用分身移动法

在拐弯的街道或坡道表现中使用的一点透视取多个灭点。

在左右（水平方向）取灭点——拐弯的街道

在上下（垂直方向）取灭点——坡道、台阶

紧贴水平线并位于其下方的隧道。

下坡的情况也是一样的

从起点开始就是上坡的隧道

如果只是这样，那么就是俯视的普通隧道。

拐弯的街道

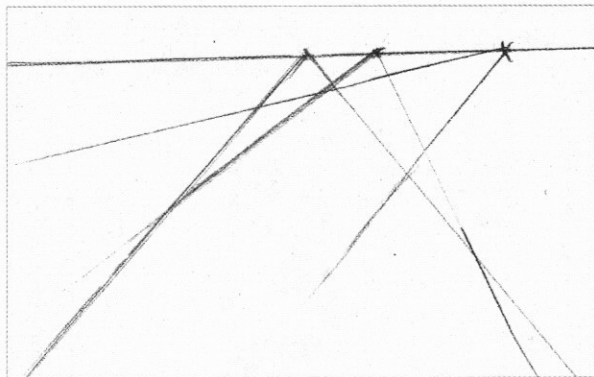
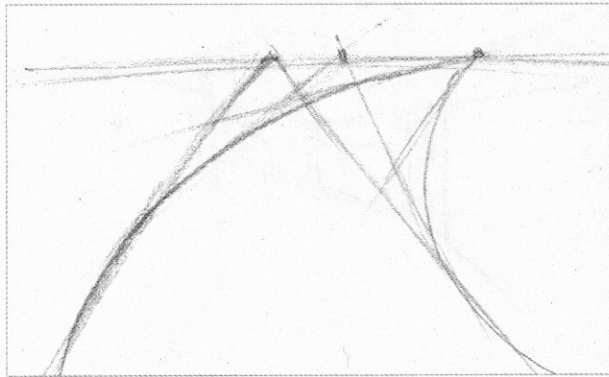
试着使用“在水平方向上有多个灭点的一点透视法。”

航拍照片。这是大部分为曲线的效果。

此外，也可以通过直线的街道与曲线的街道来处理。

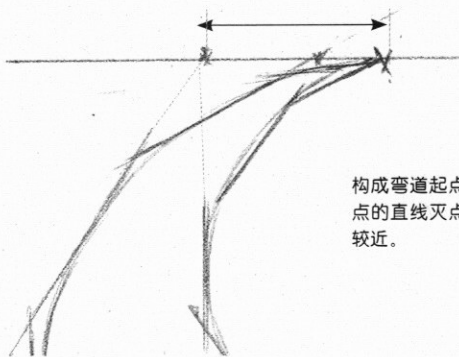
●安排人物——统一于水平线上

SNAP 类型

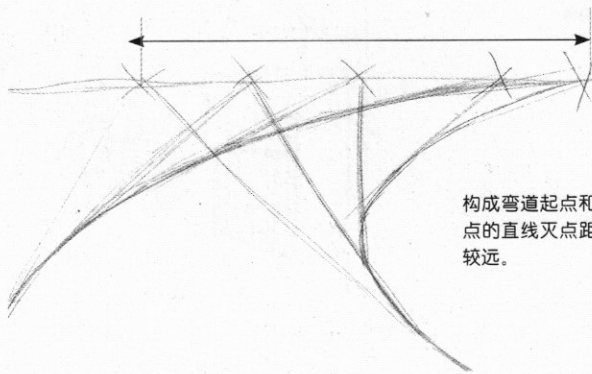
用长焦镜头捕捉的单个场景。在人物身高不同的情况下，并不存在不协调感。

戏剧性类型

人物头部高低错落，是充满活力的场景。

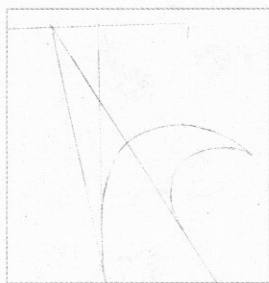
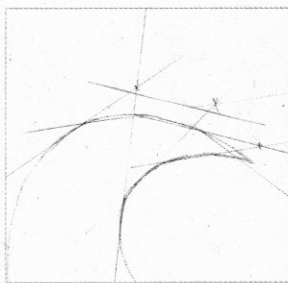
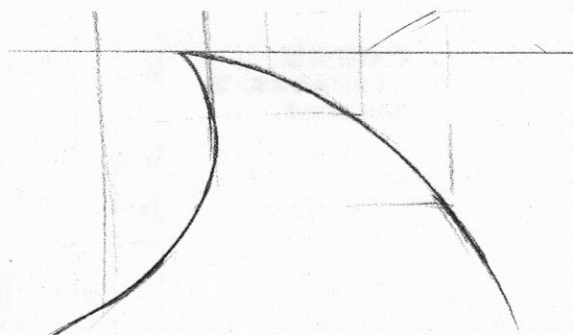
●将弯道想像成多条一点透视的街道交叉在一起

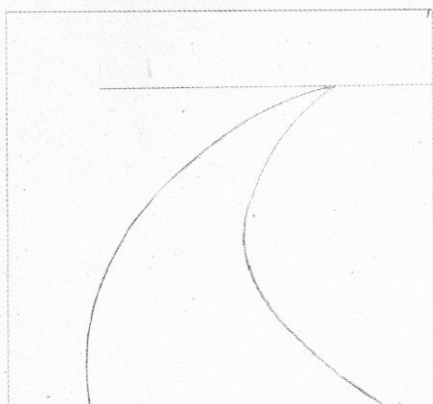
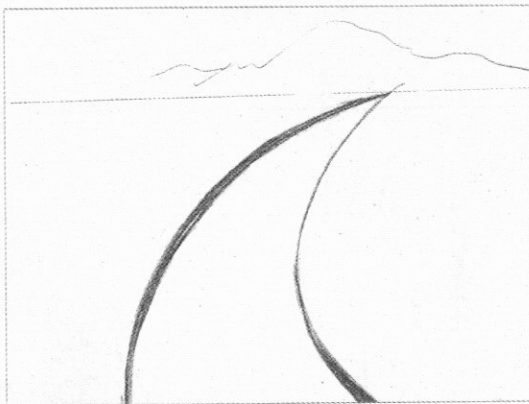
绘制弯道的顺序

① 从三个灭点开始，分别绘制街道。

② 用曲线将交点连接起来。

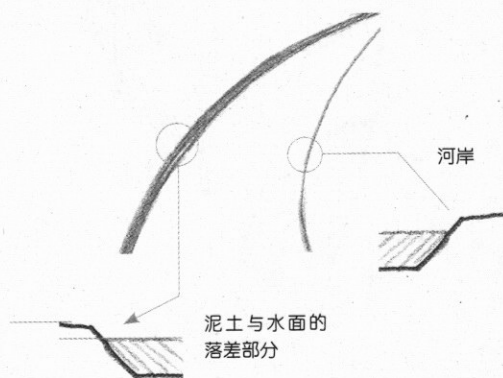
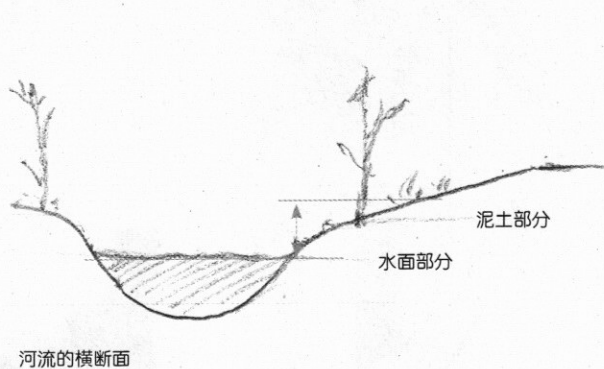
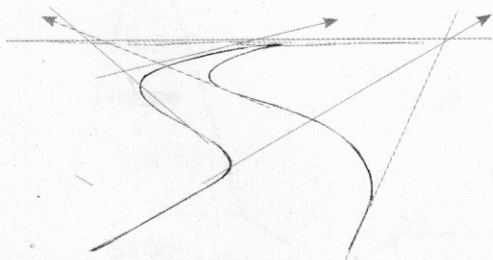
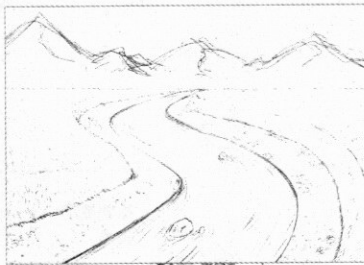
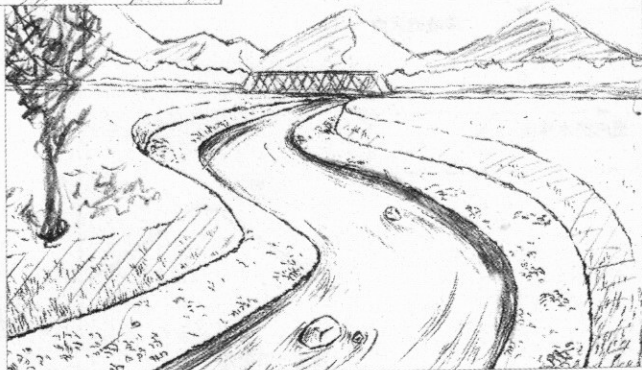
平缓的弯道

构成弯道起点和终点的直线灭点距离较近。

急转的弯道

构成弯道起点和终点的直线灭点距离较远。

●失败的例子与验证

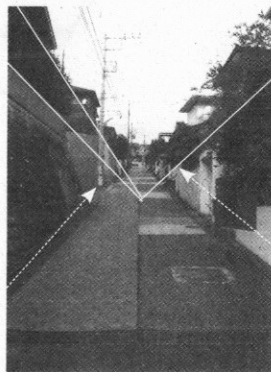
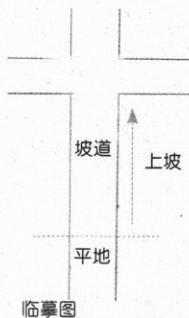
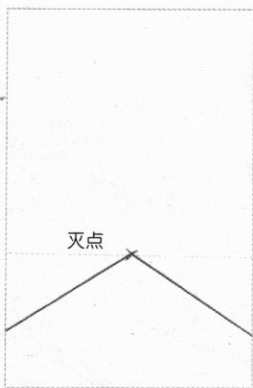
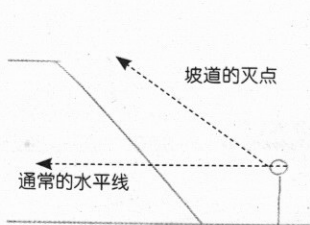
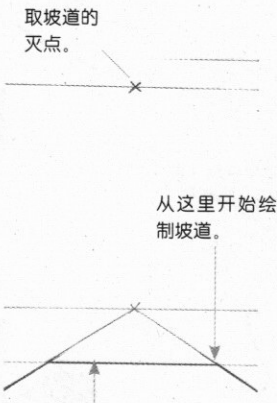
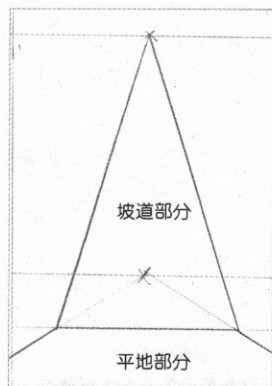
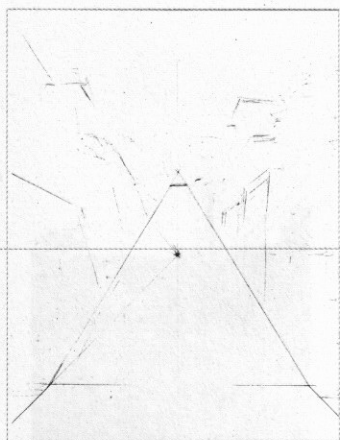
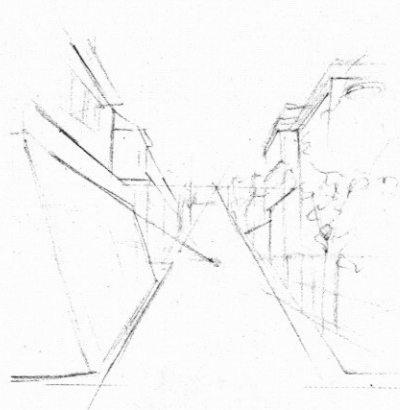
绘制弯道时，街道看上去是倾斜的。

取灭点，水平线是弯曲的。

远端的灭点无法用一条直线连接。

绘制弯道时，也要先准确地画出水平线再进行绘制。

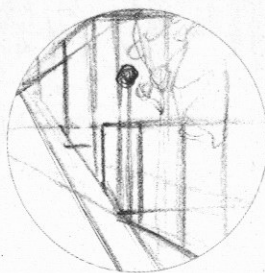
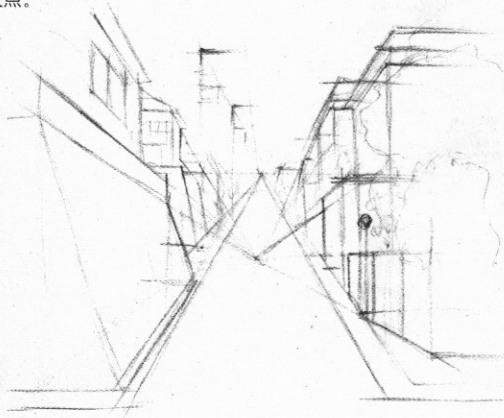
试着处理河流

① 画出水平线并绘制弯道。

② 把弯道加粗。

加粗之后，弯道就变成了河流

弯弯曲曲的河流

这是有三个 S 形大拐弯的弯道。通过三个灭点来进行绘制。

考虑河边水面下方的线条粗细，大胆地将其强调加粗。

坡道

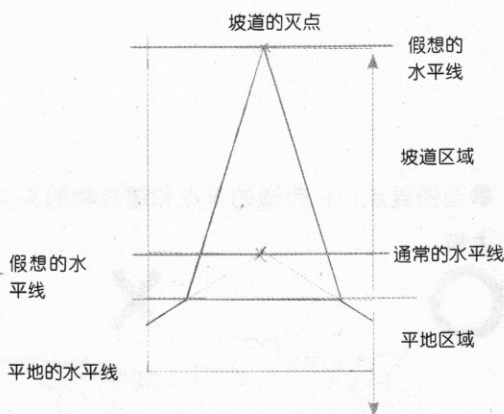
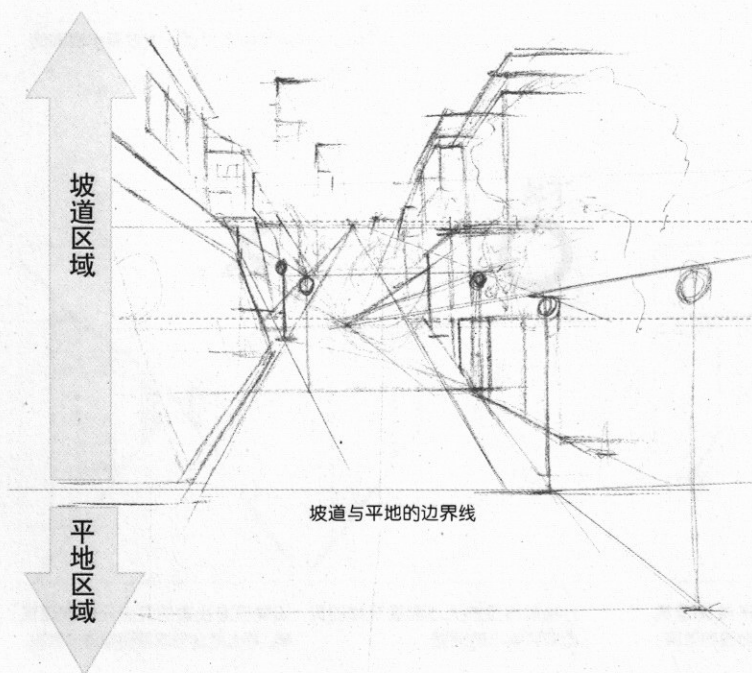
采用“垂直方向上有两个灭点的一点透视法。”

上坡

照片资料。注意坡道线的前端与建筑物的围墙线的前端是不同的点。

画出一条街道。

画出坡道的边界线。

从一条街道开始，与上坡灭点相连的坡道的基本形状就完成了。

画出水平线和两个灭点，大致完成整体的画面结构。

建筑物的进深线全部朝同一条水平线上的灭点画出来。

电线杆朝向坡道的灭点。

假想人物站在门前。

●安排人物——分身+横向移动法

坡道的灭点

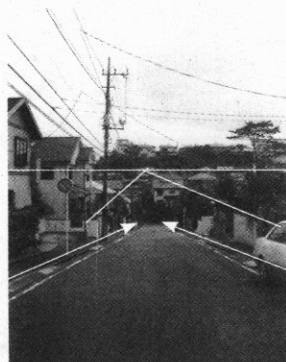
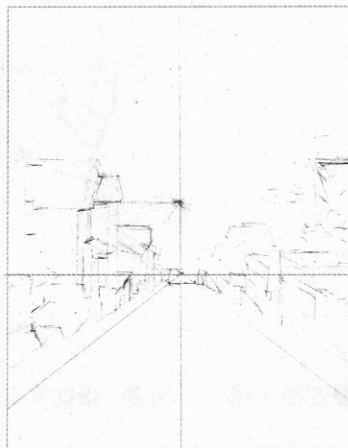
假想的水平线

坡道区域

通常的水平线

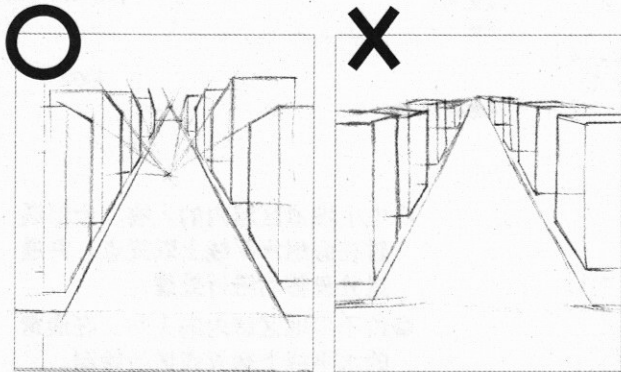
平地区域

●位于坡道区域内的人物，全部通过在假想水平线上取灭点，并通过分身移动进行处理。

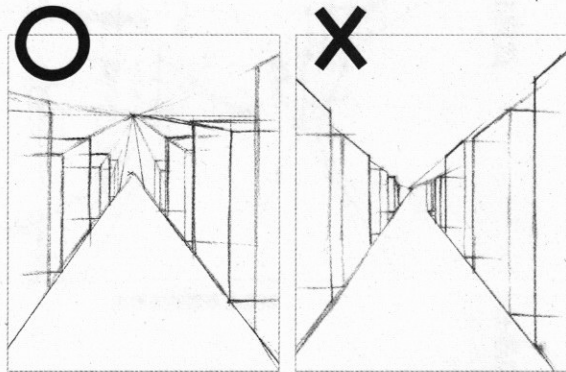
●位于平地区域内的人物，在通常的水平线上取灭点进行绘制。

下坡

照片资料

画出水平线和两个灭点，大致画出画面的结构。

●画图要点！！街道的灭点和建筑物的灭点

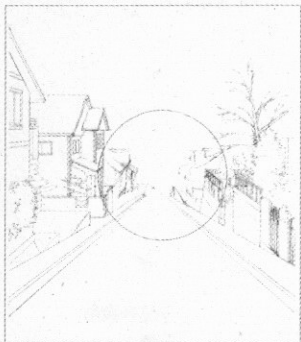
上坡

分别取坡道的灭点和建筑物的灭点来绘制出的画面。

如果根据坡道的灭点来绘制建筑物，那么就会形成俯视街道的效果。

下坡

分别取坡道的灭点和建筑物的灭点来绘制出的画面。

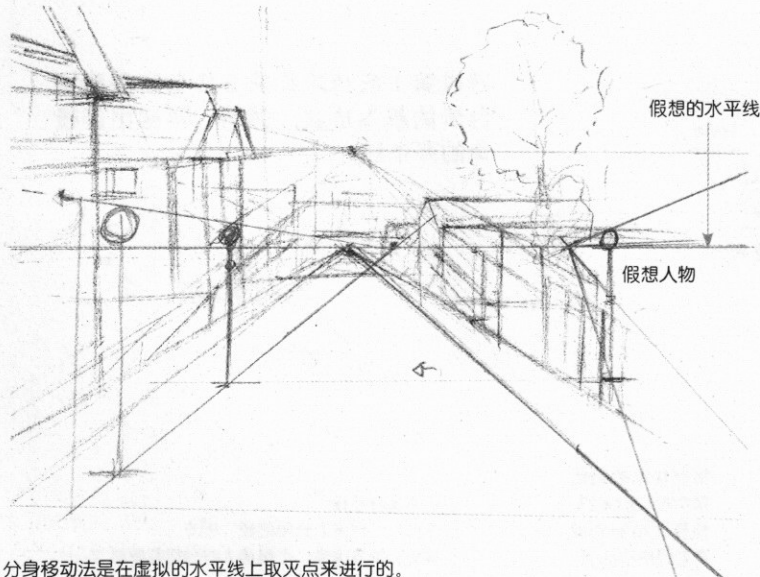
如果根据坡道的灭点来绘制建筑物，那么就会形成普通街道的效果。

画出连接两个灭点的垂直线。注意使这条线与水平线形成垂直关系。

朝着水平线上的灭点画出建筑物的进深线。

近处的绘制大致完成后，再来画远处的部分。

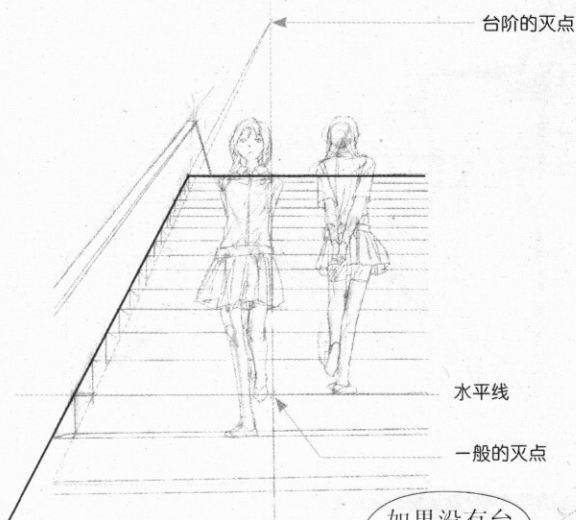
这虽然是最远的部分，但是如果处理得过白，画面整体就会显得模糊不清。

加入一些笔触，并将颜色处理得略浓一些，这样进深感就会更明确，从而使画面显得紧凑。

●安排人物——分身+横向移动法

分身移动法是在虚拟的水平线上取灭点来进行的。

台阶

在画坡道时，可以用“垂直方向上有两个灭点的一点透视法”。

上坡

●台阶的基础

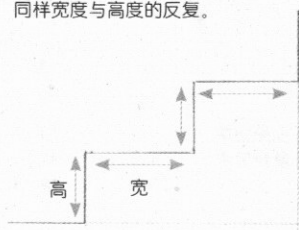
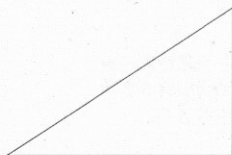
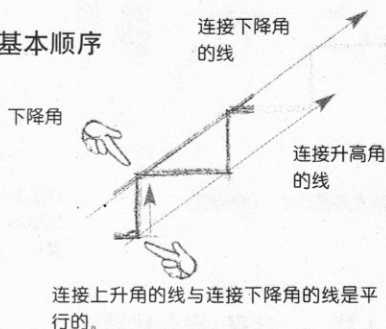
同样宽度与高度的反复。

绘制的基本顺序

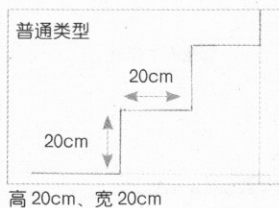
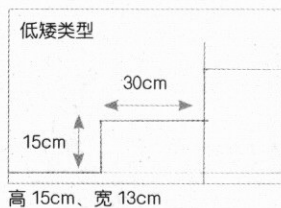
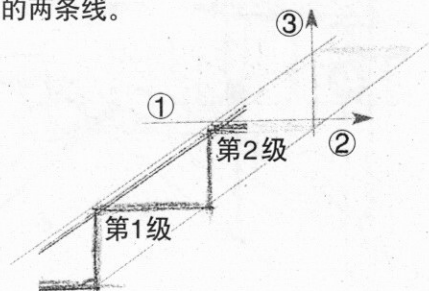
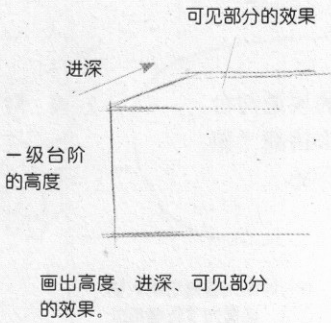
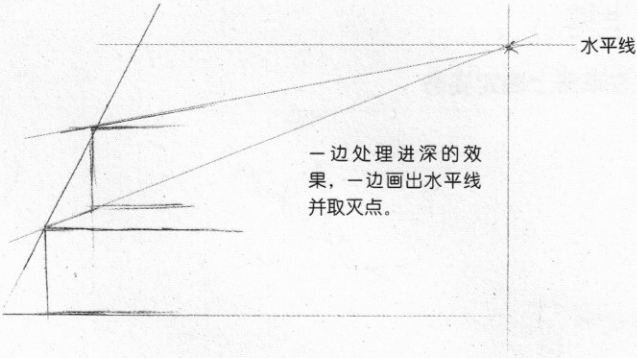
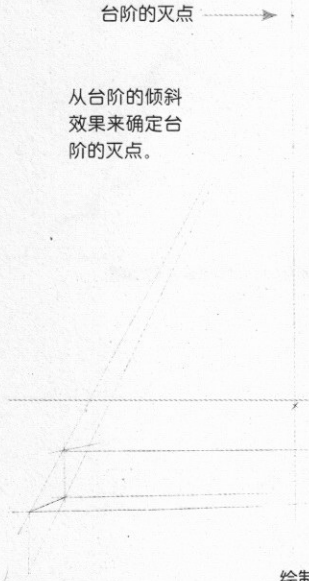
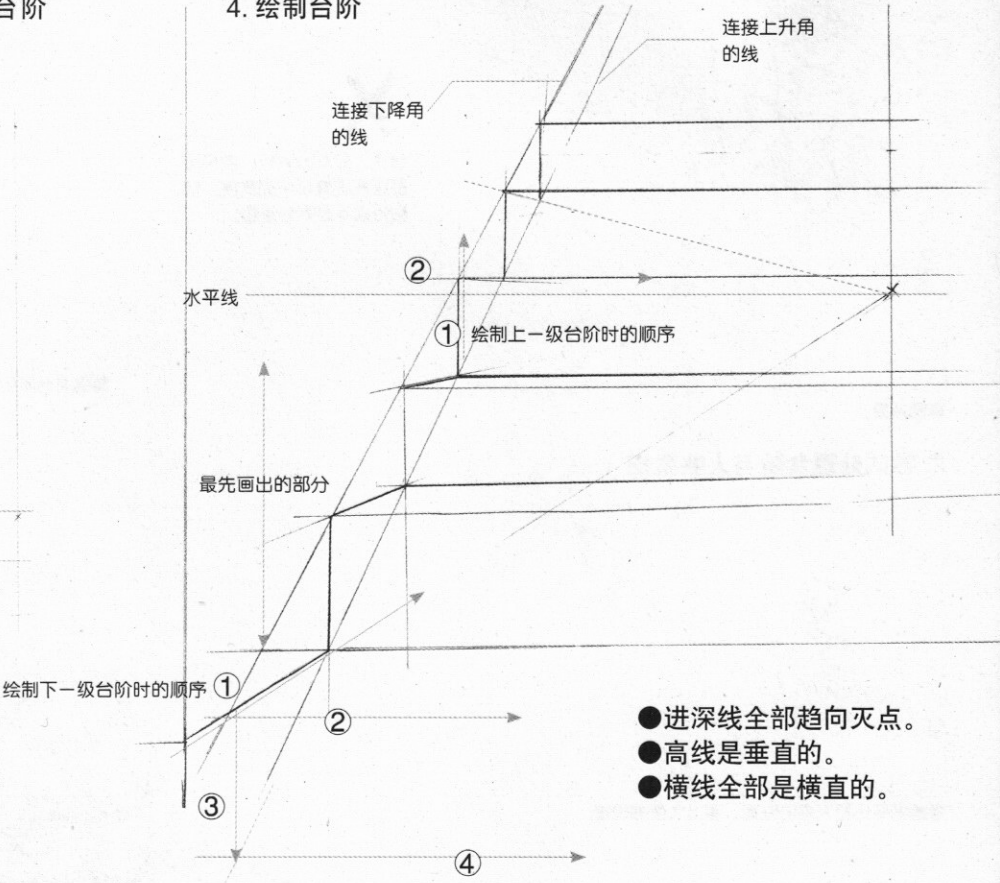
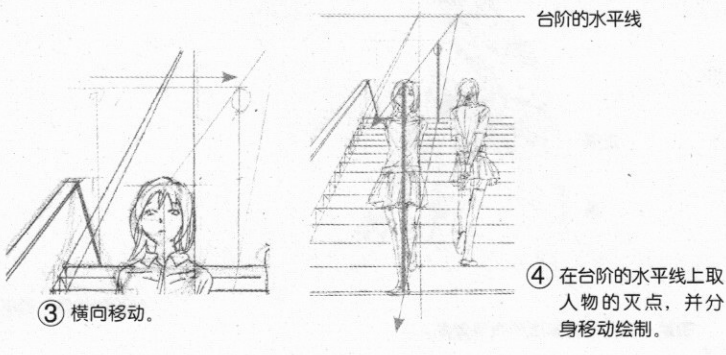
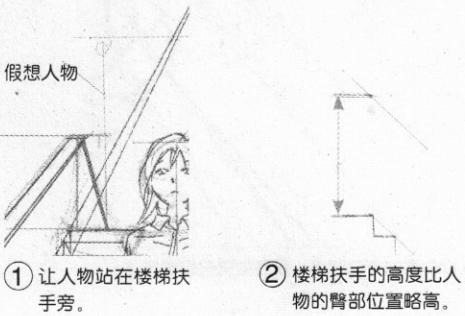
连接上升角的线与连接下降角的线是平行的。

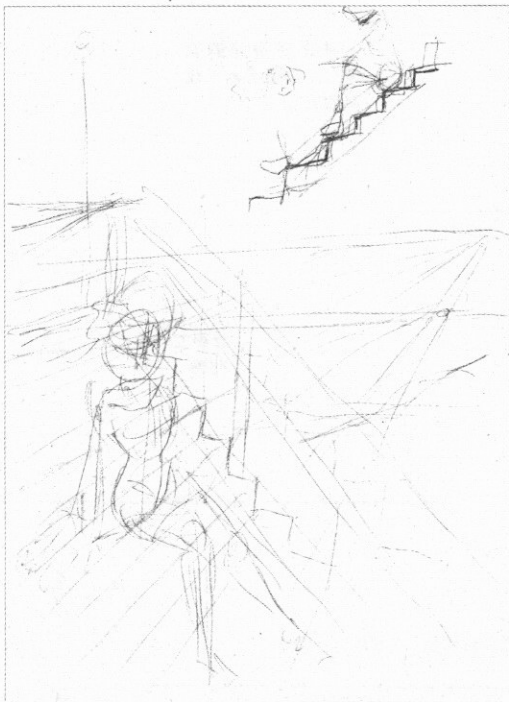
高度分为普通类型和低矮类型两类

高 15cm、宽 13cm

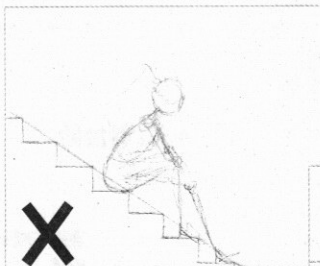
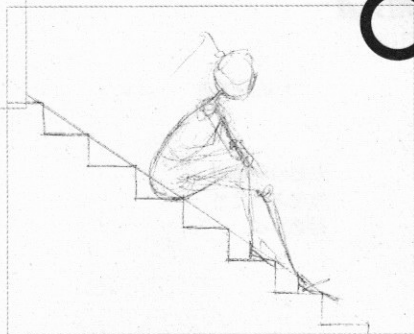
高 20cm、宽 20cm

倾斜平缓

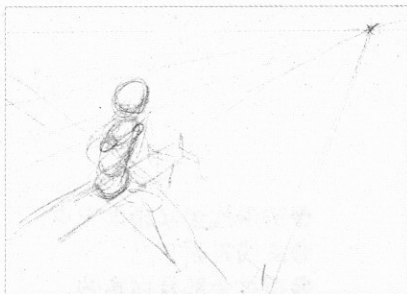
倾斜急陡

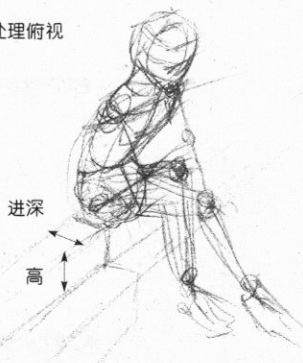
虽然实际的台阶是斜着切出来的，但是在绘制中都要处理成垂直的。

通过第 1 级台阶和第 2 级台阶来确定台阶的基本形式。然后，再画出连接角的两条线。

①从角横向画线。
②然后与“连接上升角的线”相交。
③从交点垂直画线，于是第 3 级台阶就完成了。

1. 确定一级台阶的外观效果　　2. 从进深的外观效果确定水平线和灭点

下坡

1. 在草图上确定姿态

草图效果

用前面所学的坡道与台阶的知识，来挑战“俯视台阶”的绘制。

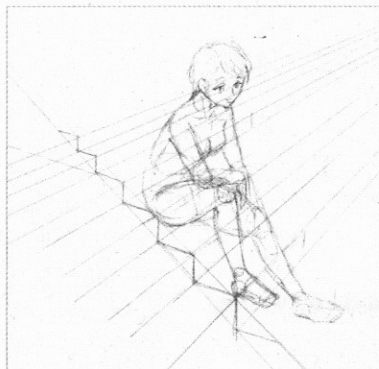
首先绘制侧面看到的人物姿态。这是为了正确地处理台阶宽度与臀部的位置关系。

错误。在草图阶段，如果臀部正好占满台阶的宽度，就会形成不自然的姿态。

臀部与台阶的宽度配合感觉很自然。

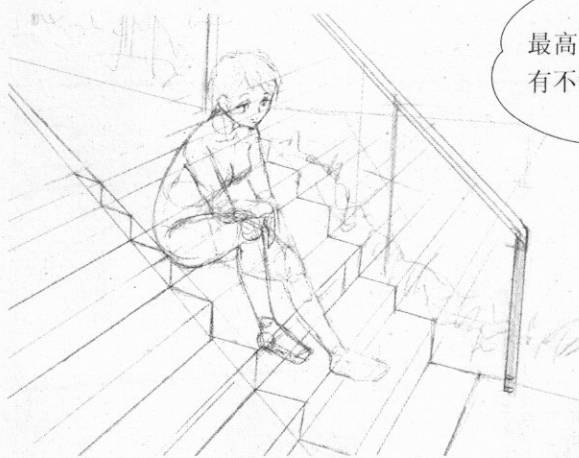
2. 尝试处理台阶与人物素描

考虑水平线和灭点的位置，画出大致的构图。

立体地处理俯视的人物。

固定一级台阶的高度和进深效果。

台阶的进深、倾斜、人物的姿态等已明确，最终效果已经确定了。

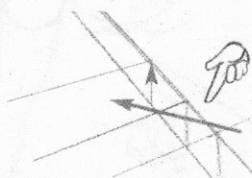
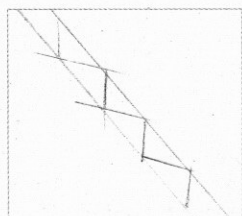
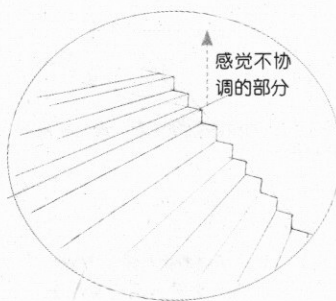
3. 虽然已经开始绘制但却失败了

画出水平线，根据角度将画面的灭点选在水平线的上方。

用两个灭点对画面进行绘制。由于需要重点处理座面与脚的位置关系，所以要从近处的台阶开始画起。

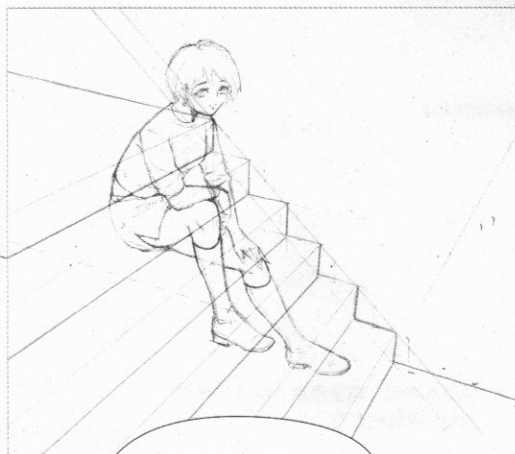
向着台阶的一端逐渐延伸过去，将进深线平行于台阶线。

画出楼梯扶手，基本完成时发现了不协调感。最上面一级台阶略显狭窄。

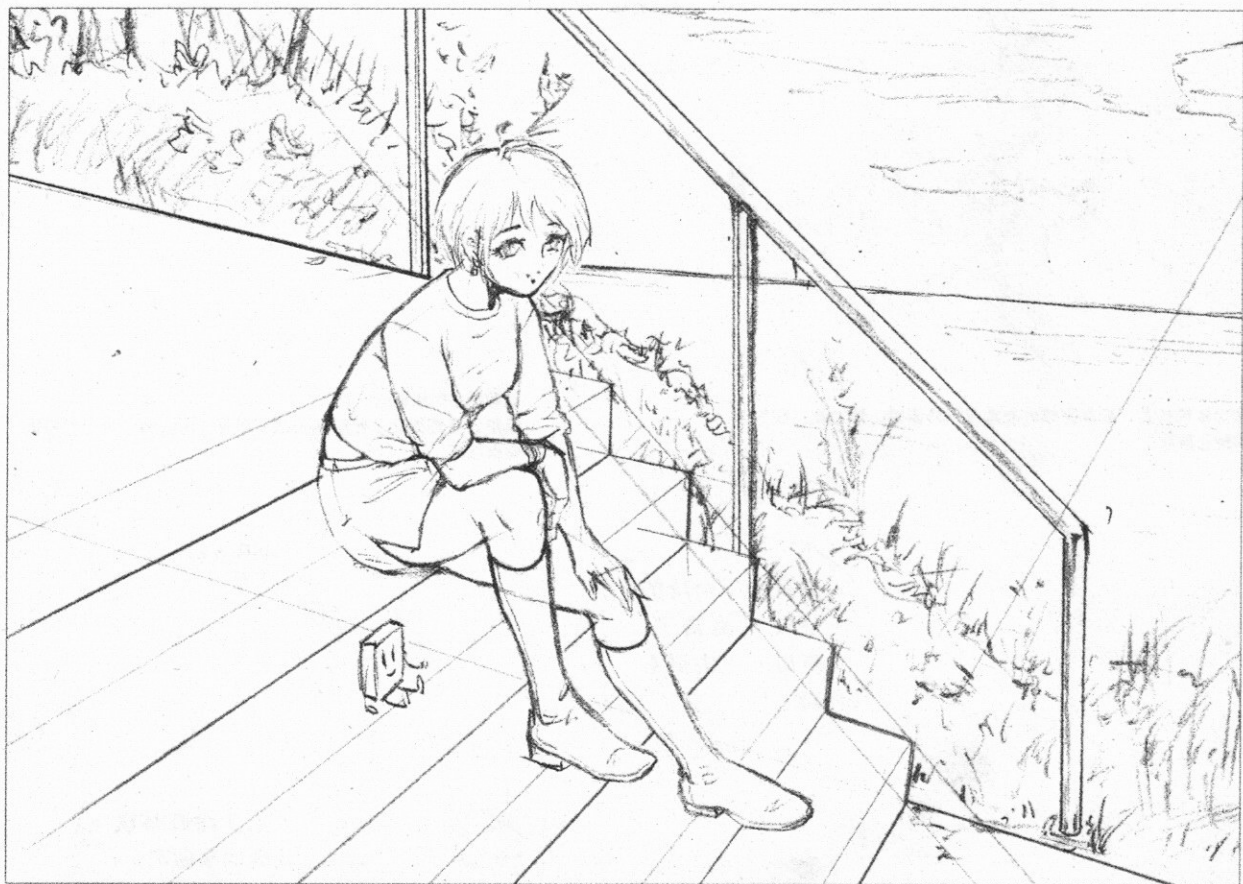
试着把台阶重新画一次。
虽然认真地处理了台阶的灭点，但是总觉得台阶灭点的位置有点过高。

4. 再挑战

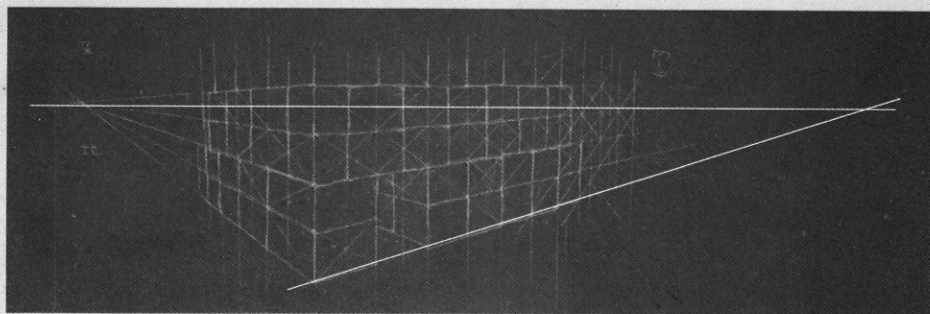
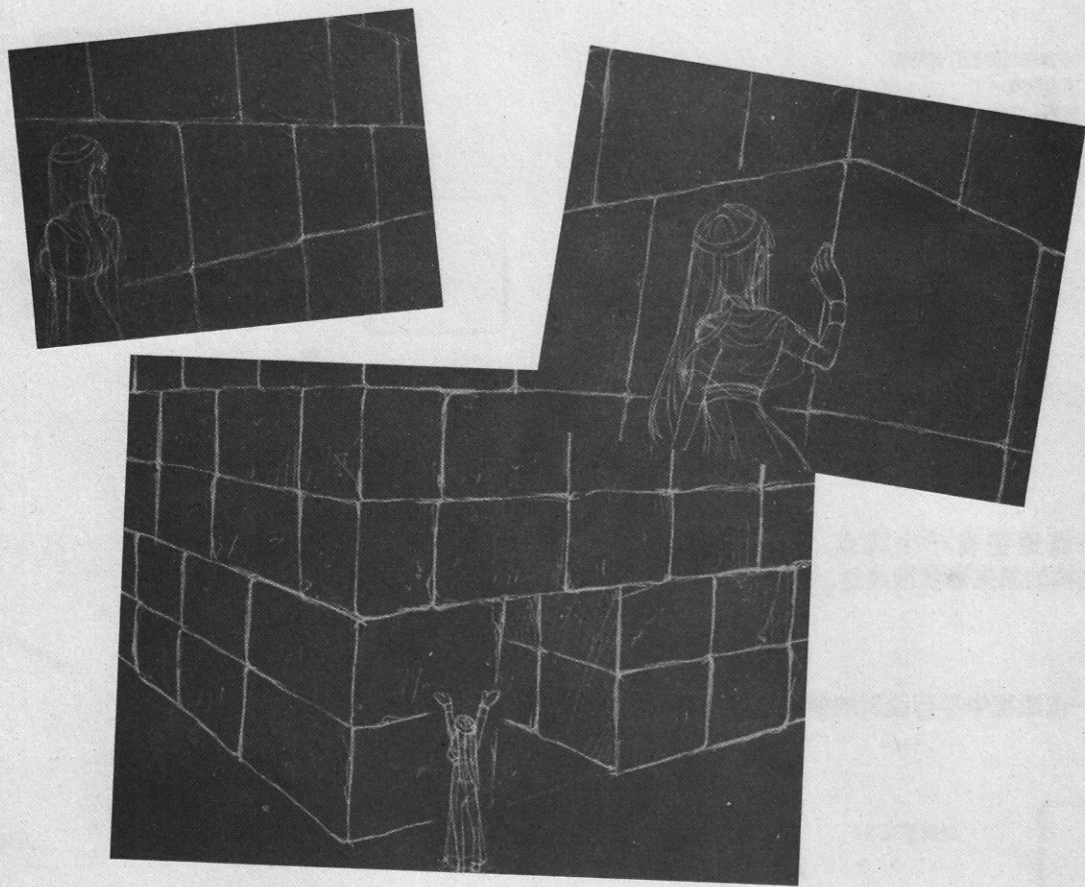
水平线

“那么试着将连接角的斜线画成平行线”。在俯视的构图中，如果没有注意透视，那么只是通过平行线也是能绘制的。

感觉不协调的部分

试着保持灭点不变来绘制。

越靠近上面的台阶还是显得越歪……

由于台阶级数较少，效果终于好起来了。

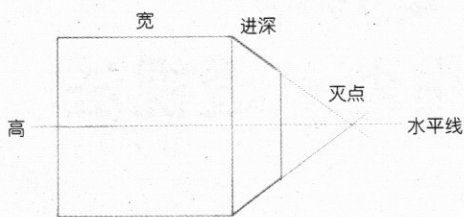
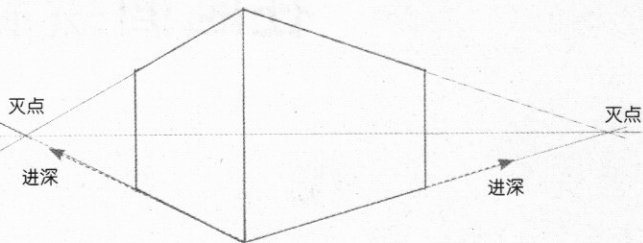
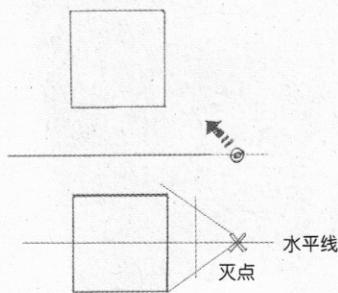
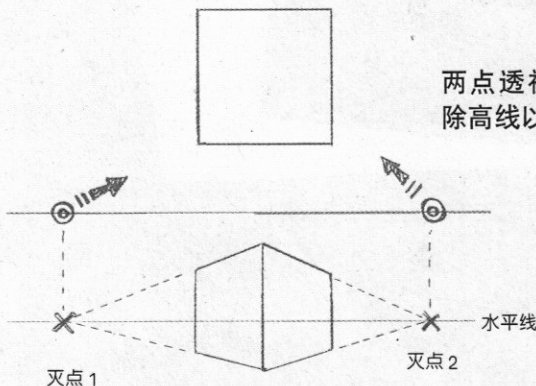
5. 补充绘制完成！

通过补画楼梯扶手和背景画面将这幅作品完成。

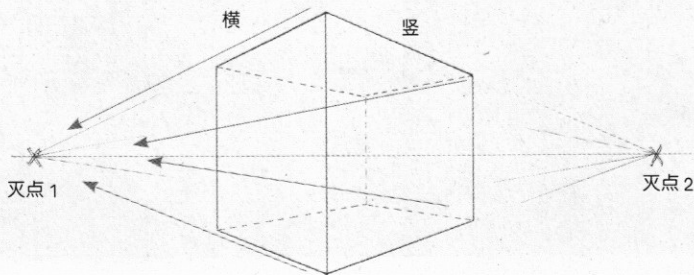
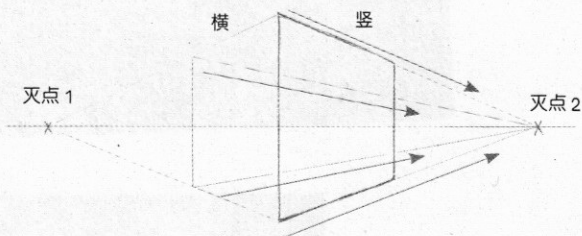
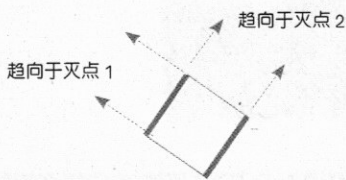
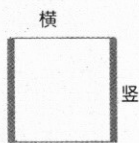
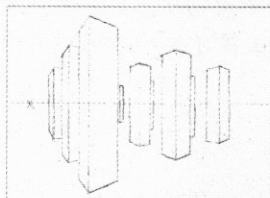
第2章

在画面绘制的实践中运用两点透视法

2 更加有立体感 两点透视构图法的基础

这是通过取两个灭点来增加斜线，从而在立体感中增加并强调宽度的构图法。

与一点透视立体结构的区别

除了高线外，其余的都是斜线（进深线）。

一点透视所画的立体结构
· 灭点只有一个。
· 在某一个面上用斜线表现进深感。

两点透视所画的立体结构
· 灭点有两个。
· 两个面都用斜线绘制，从而强调出进深感。
· 宽度与进深的区别变得不明显了。

一点透视有一个灭点，结构的原来形状很清楚。

两点透视有两个灭点，除高线以外都是斜线。

●在一点透视中平行绘制的横线也要处理成斜线

上面部分与下面部分

林立的柱子。宾馆或剧院的大厅，停车场等。

天花板

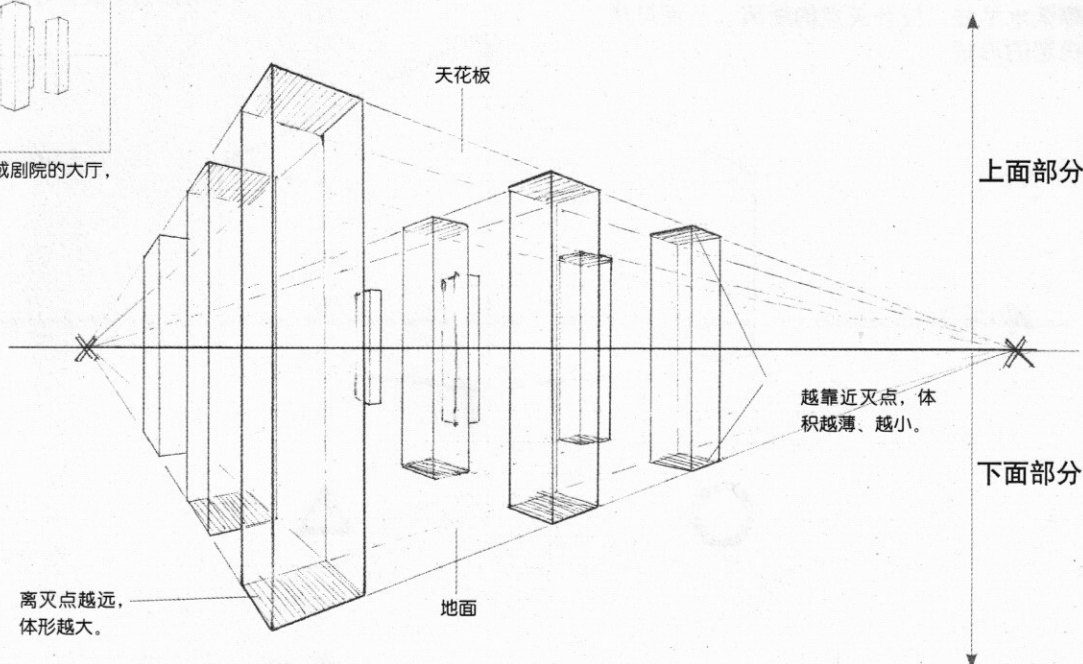
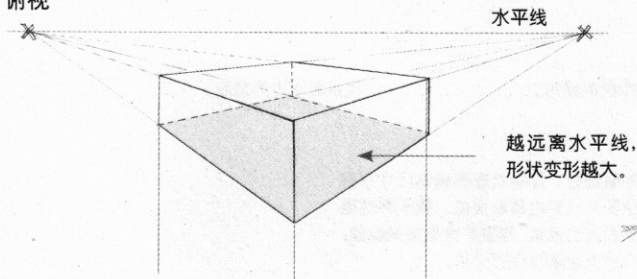
上面部分

越靠近灭点，体积越薄、越小。

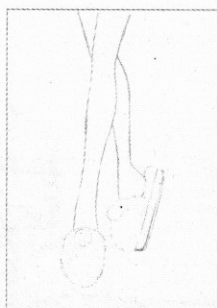
下面部分

离灭点越远，体形越大。

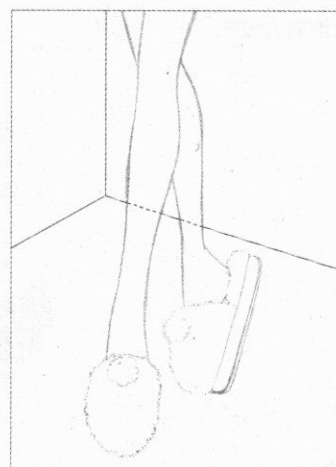
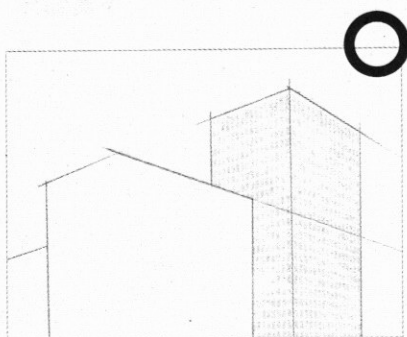
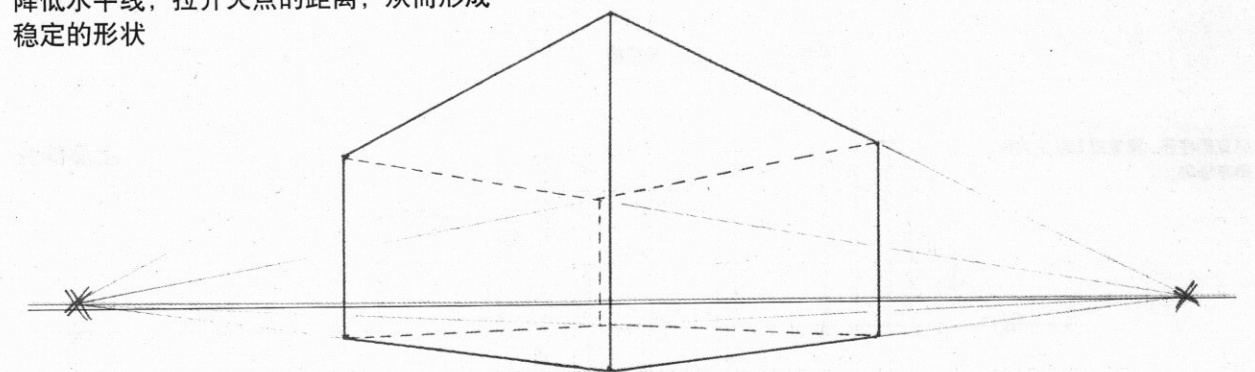
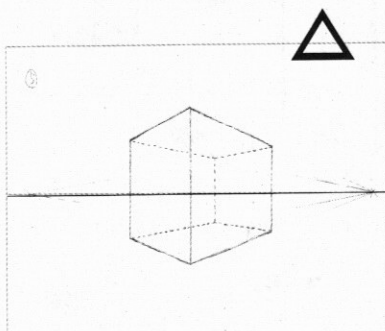
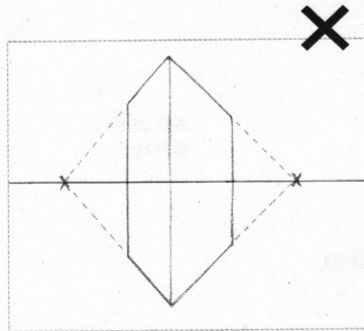
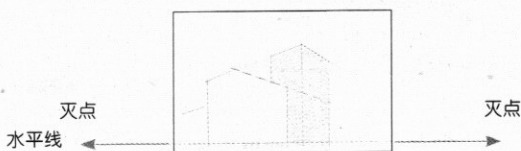
地面

●漫画中常用的“Y字效果”

在上面部分和下面部分运用两点透视法，简单地就产生了空间效果。

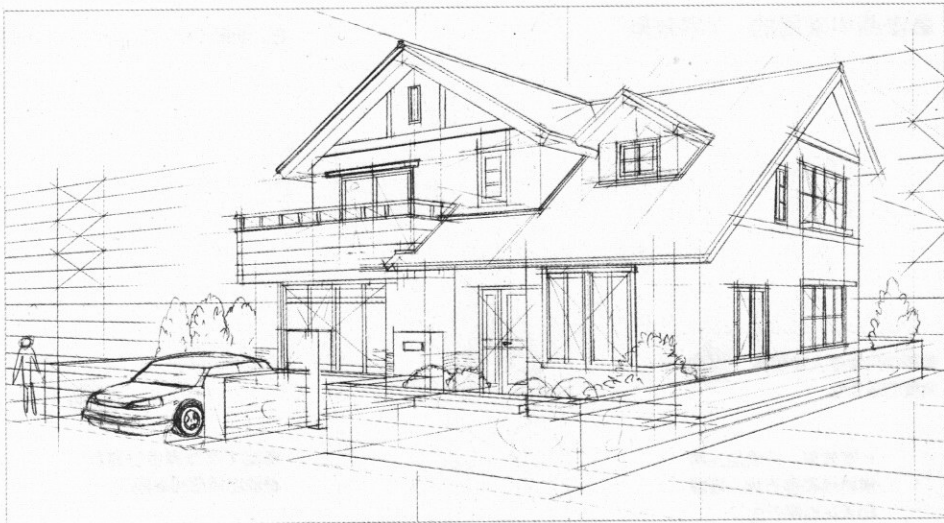
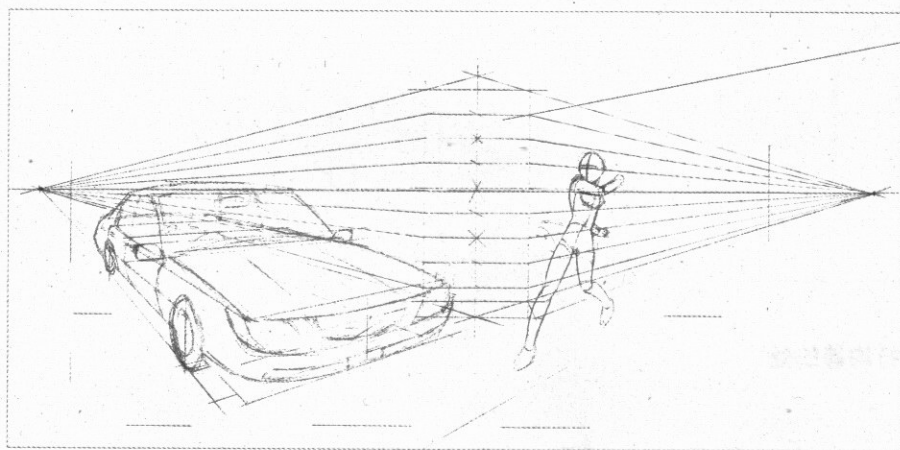
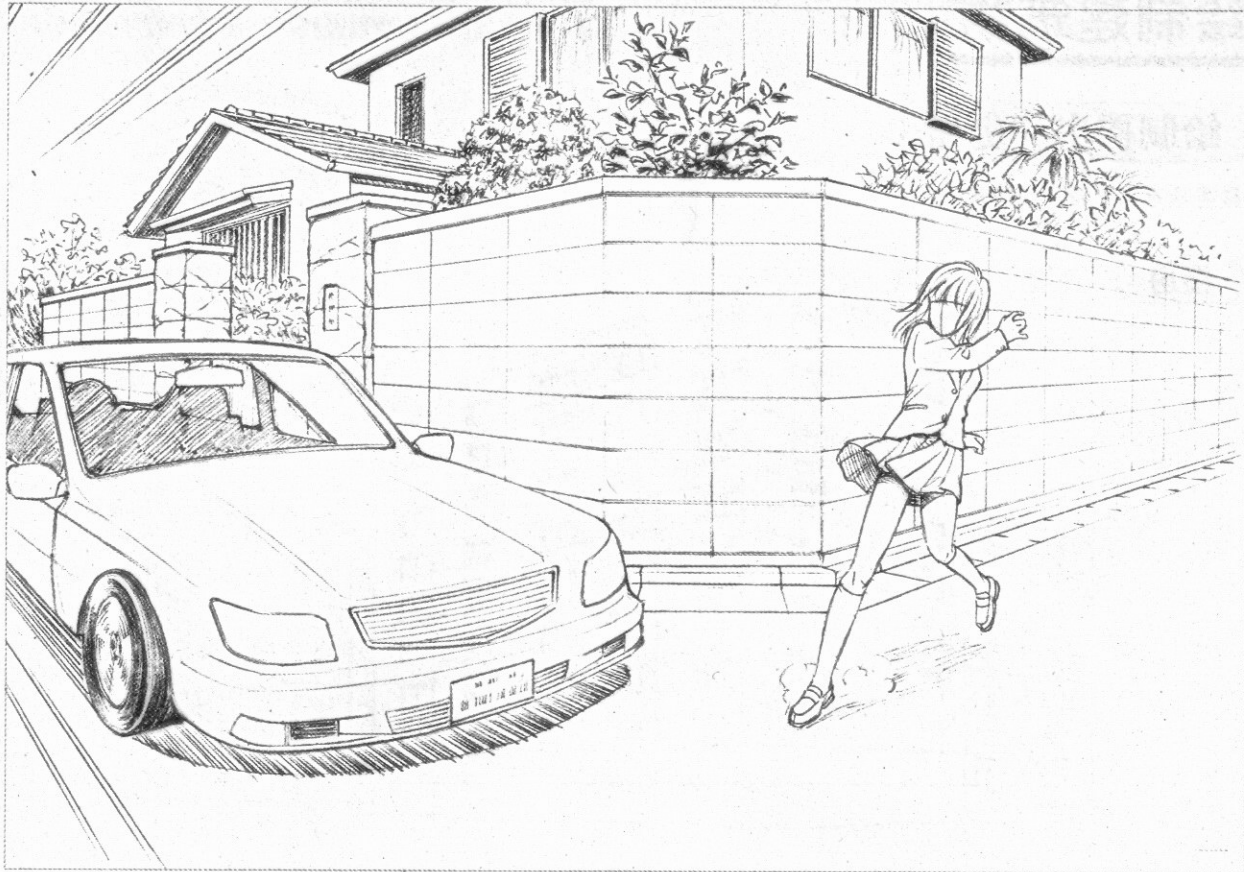
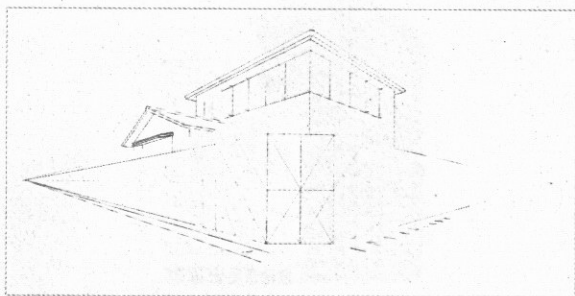
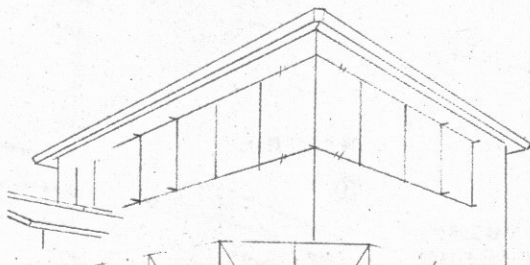
画面中只包括人物和煞风景的场景框。

Y 字效果。只需加入两根斜线和垂直线，墙壁和天花板便产生了。

用反 Y 字效果很容易就表现出墙壁和地面了。

用两点透视法绘制建筑物时的技巧

由于两点透视法容易造成极度倾斜的外观和不自然的立体结构，所以在绘制筑物时需要考虑灭点的距离并把握好水平线的设定。

降低水平线，拉开灭点的距离，从而形成稳定的形状

平衡感很好的建筑物轮廓。

将水平线设定在画面中央的图形上。

灭点距离近的图形。

在画图时，如果根据底稿的尺寸在容易取灭点的位置取灭点，就不容易画出理想的效果。需要扩大纸张来绘制，并考虑准备较长的尺子。

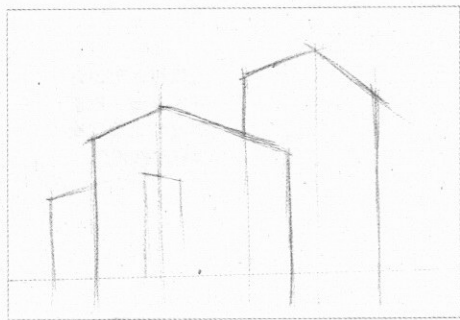
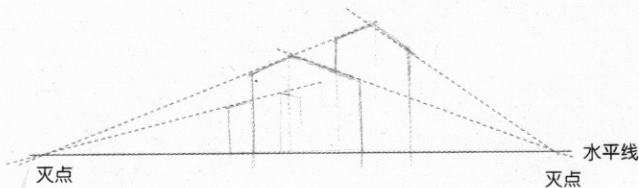
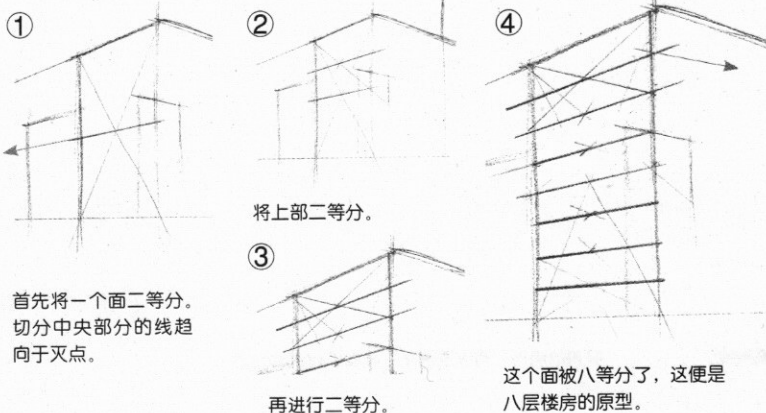
熟练掌握的例子

适合豪宅的绘制

适合室外单一场景的绘制

试着在正面设定一个平面。画面中就会呈现出更加自然的宽度。

如果不认真地画出实际房子的上部，就无法表现出好的画面效果。

灵活地运用“两点透视法”绘制的建筑物轮廓。

绘制建筑物

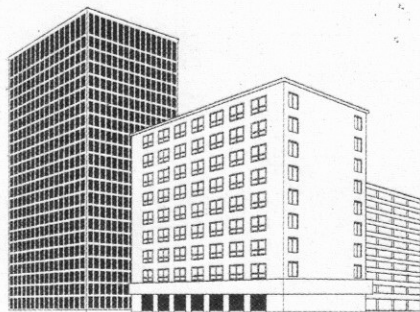
让我们来学习用两点透视法来表现有进深和宽度的楼房、楼房周围的街道以及楼房外部情况的方法吧！

楼房基本上是箱子的形状。

楼房

拉远两点透视的灭点距离。

●楼房绘制的要点是对各层进行均等的处理，因此用叉号法

①首先将一个面二等分。切分中央部分的线趋向于灭点。

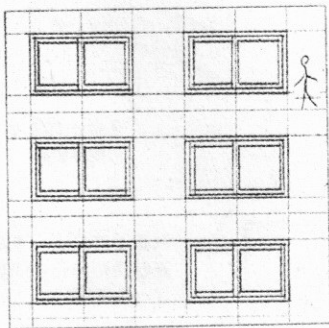
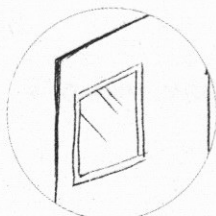
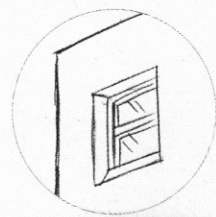
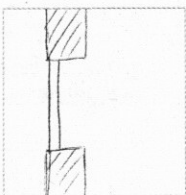
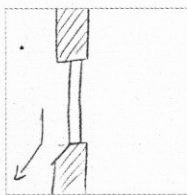
②将上部二等分。

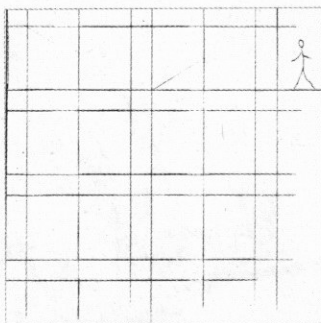
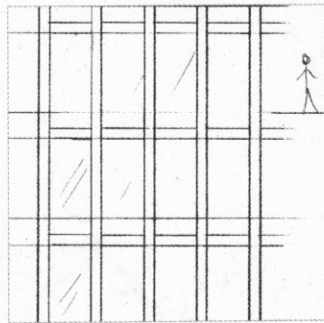
③再进行二等分。

④这个面被八等分了，这便是八层楼房的原型。

将各层均等处理之后，“窗框”和“窗户与窗户”的间隔采用同一宽度的 N 字法进行绘制。

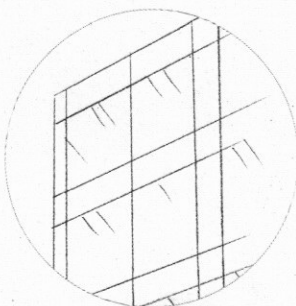
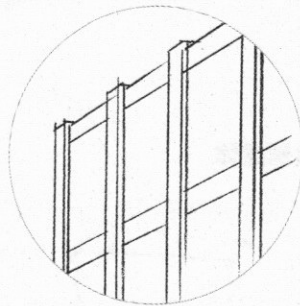
窗户是楼房的脸

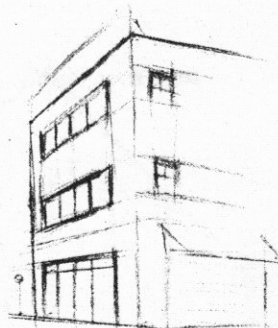
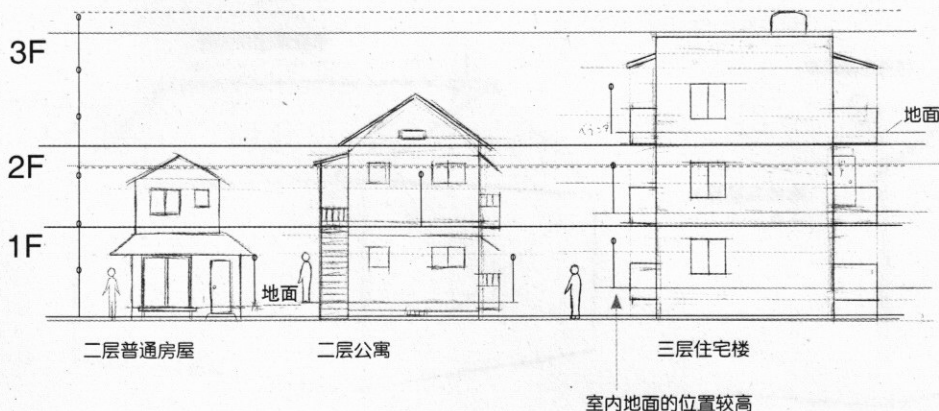
●有小窗户的楼房

多见于小规模的楼房以及老式楼房。

窗户玻璃的尺寸以能看见人物上半身为准。

窗框恰当地嵌在墙面上的类型

窗户比墙壁更深的类型

●有大窗户的楼房

多见于大规模的楼房以及新式楼房。

外立面为玻璃的类型

嵌入式类型

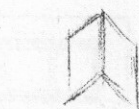
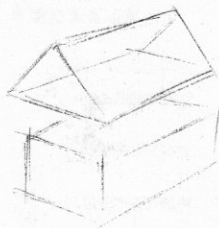
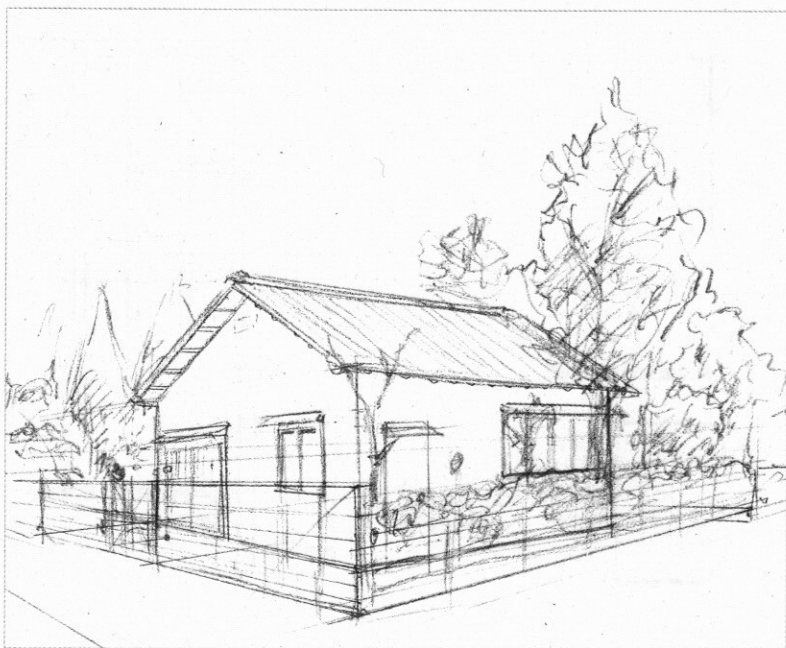
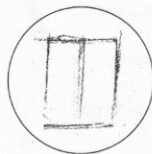
窗户的玻璃比人物全身还大。

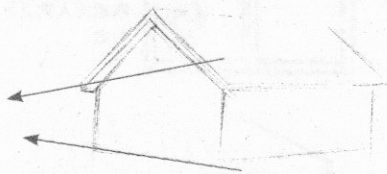
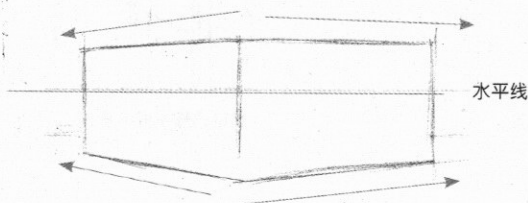
窗户的玻璃比人物全身大得更多。

整面都是玻璃。

纤细的柱子突出来。

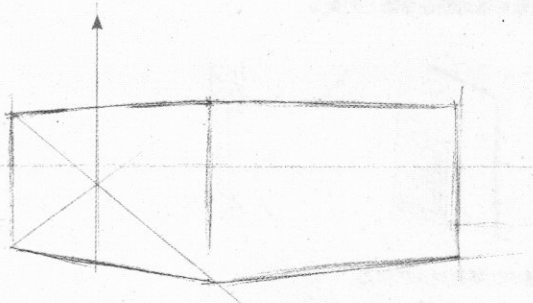
通过假想人物来处理楼房的大小

楼房一层窗户的绘制与二层以上窗户的绘制有很多不同。

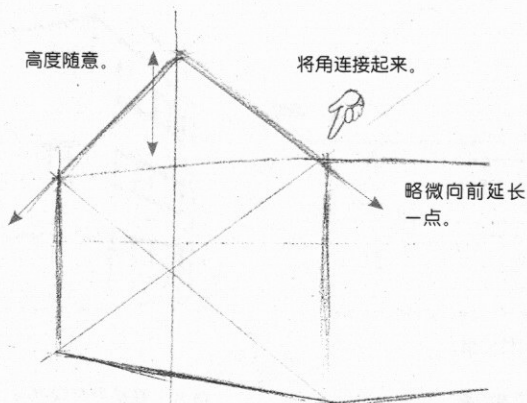
绘制房屋-1　平房

我们来学习代表性屋顶（双坡屋顶和四坡屋顶）的绘制方法吧。

●双坡屋顶的房屋

在箱子的上方架有三角形屋顶。

从正上方来看，只是在四角形的正中间加了一条线而已。

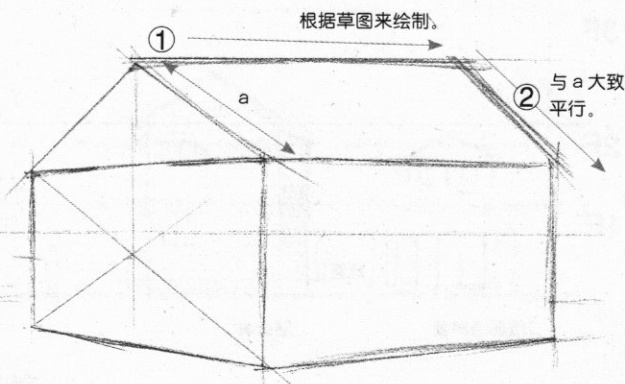
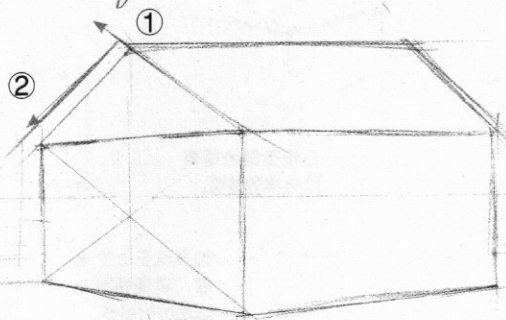
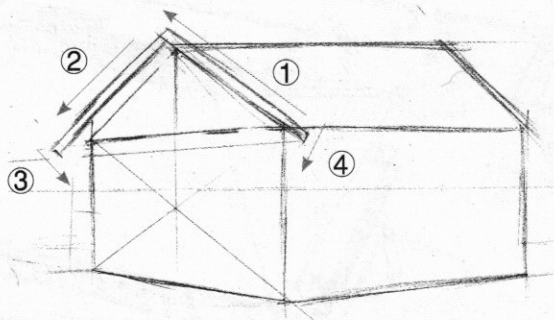
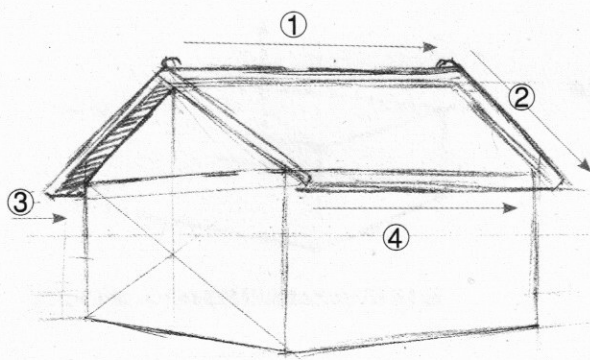
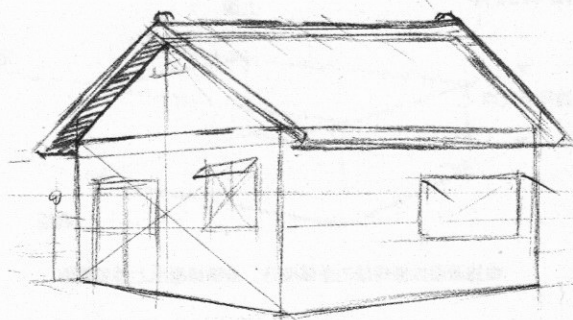
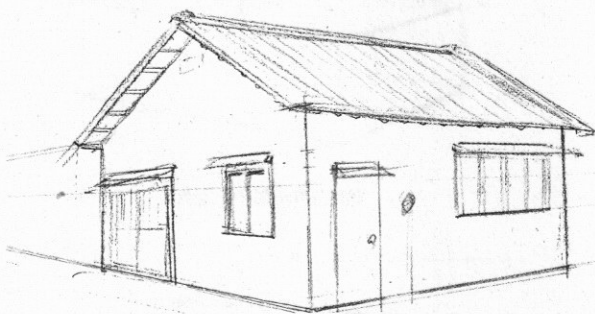
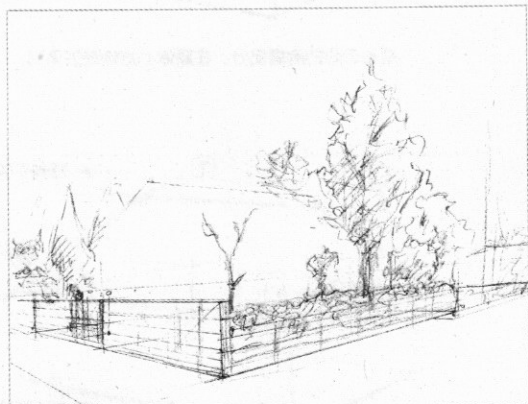
效果草图

屋顶是一个类似箱子的屋体。草图中也应该注意画面的灭点。

绘制屋体

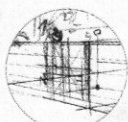
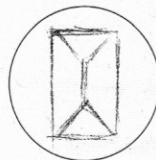
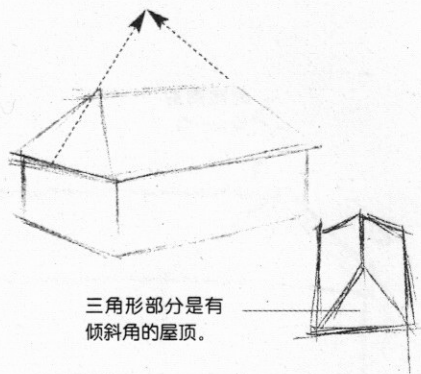
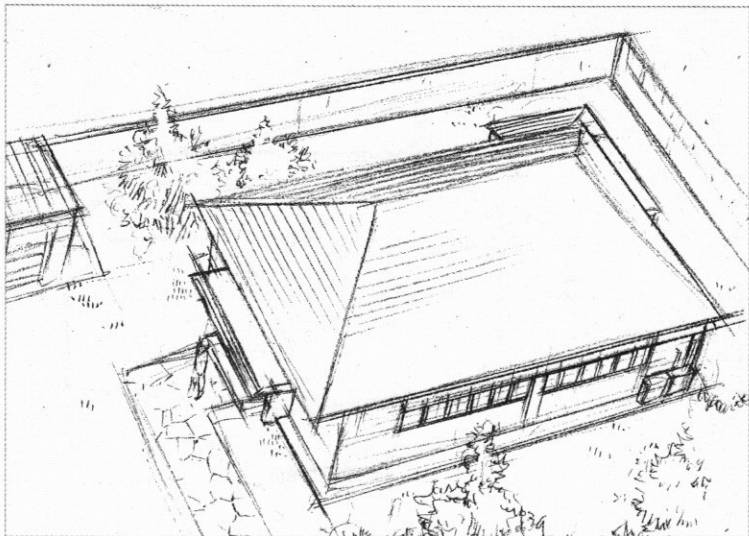
通过两点透视法来绘制房屋的主体部分。

用叉号法找到墙面的中心，并画出垂直线。

绘制屋顶

画出屋顶的三角形。

画出屋顶整体的形状。

绘制屋顶整体的形状。

② ① ③ ④

画出屋顶的厚度。

使屋顶整体有一定的厚度。

以假想人物为标准，绘制房屋的入口和窗户。

加入后门和细部后，完成绘制。

假想人物

房屋周围的栅栏和围墙也要根据草图来绘制。

●四坡屋顶的房屋

如果从正上方来看，它是梯形与三角形的组合。

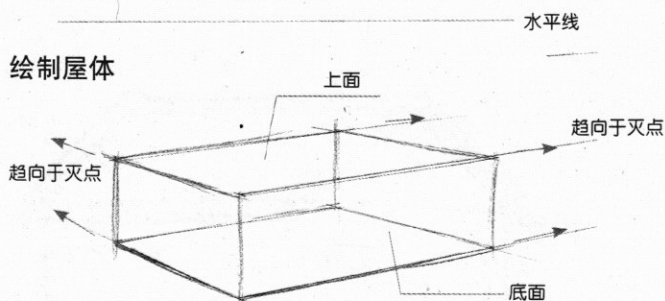
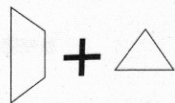
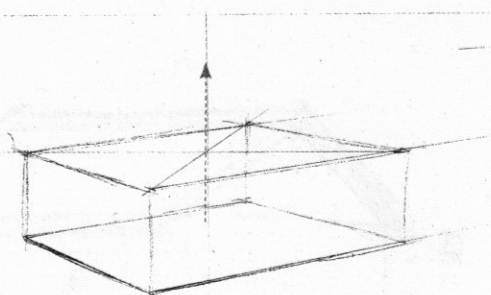
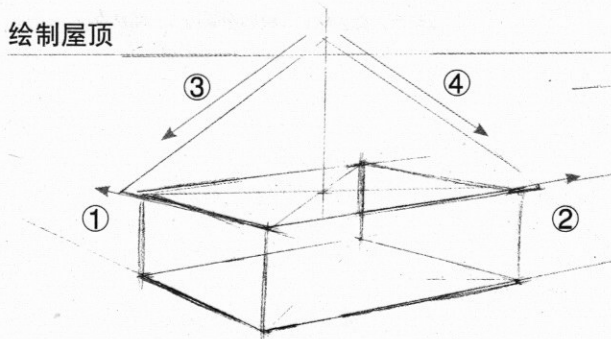
水平线

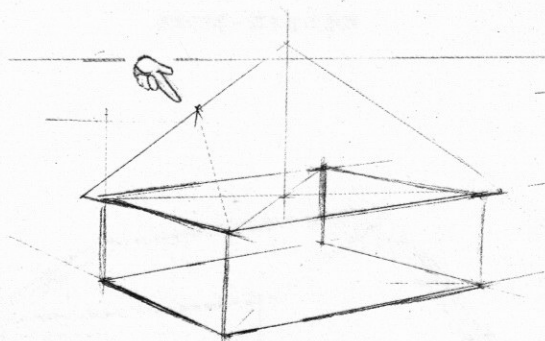
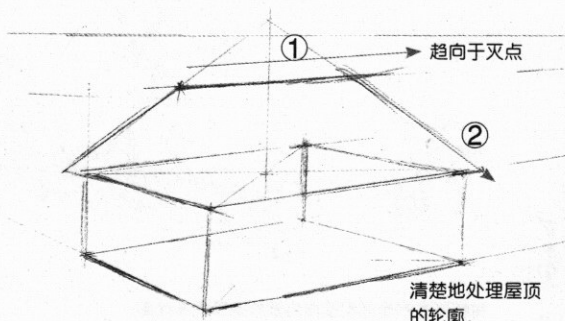
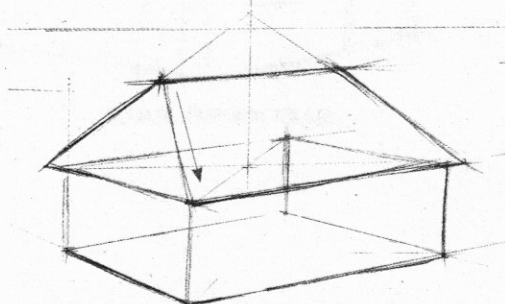
绘制屋体

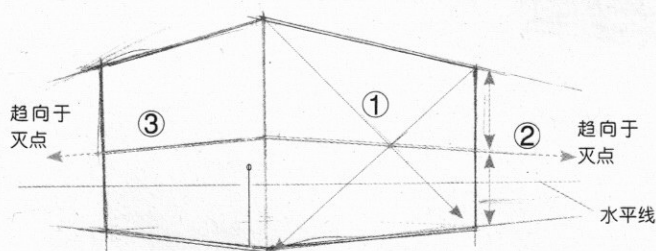
上面

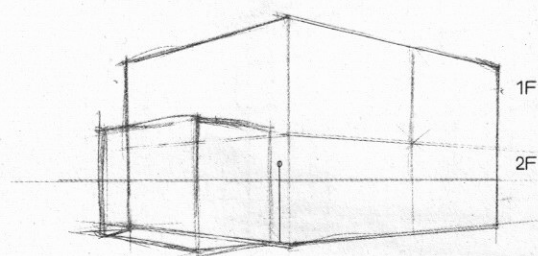
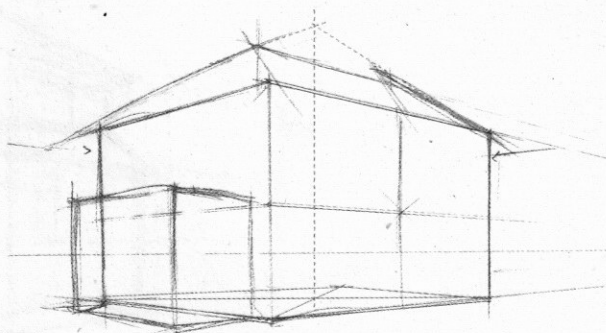
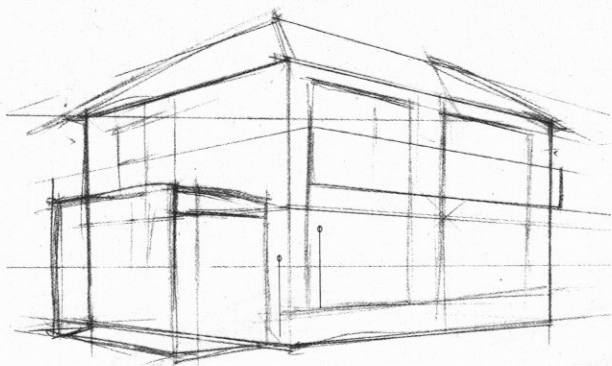
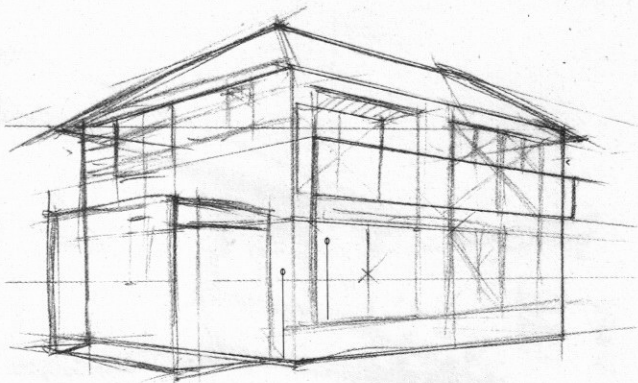
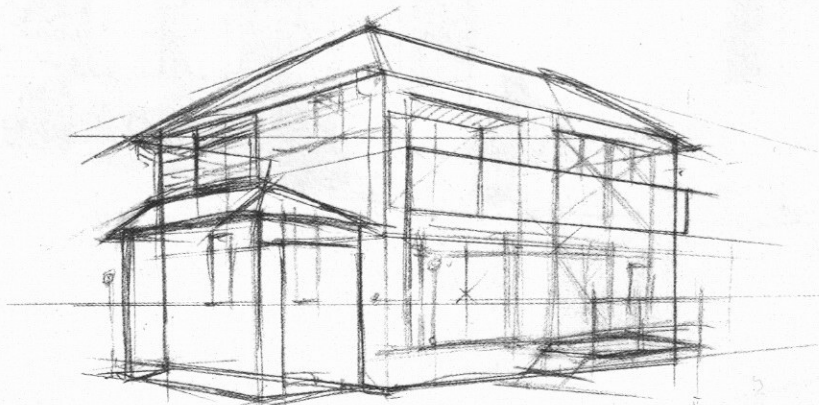
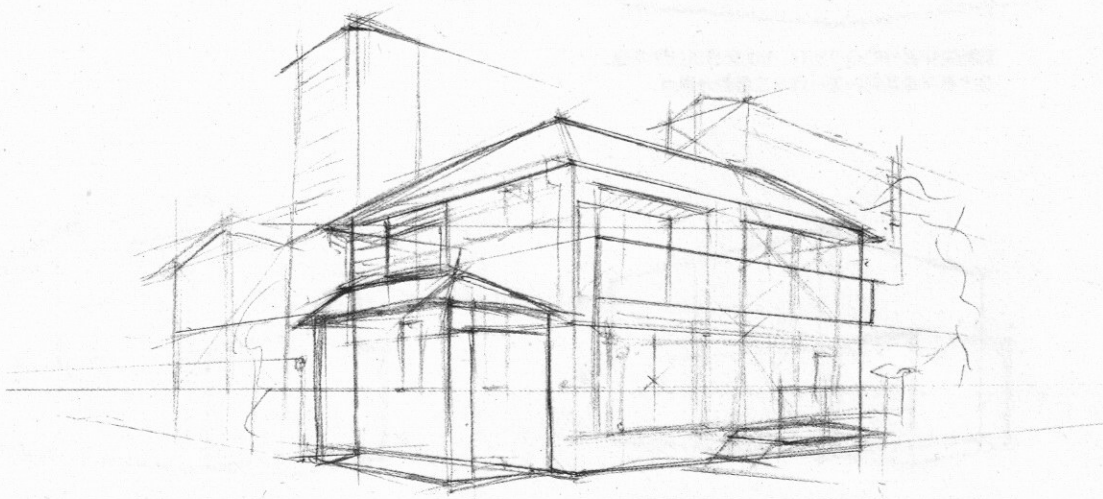
趋向于灭点

趋向于灭点

底面

根据草图绘制房屋的主体部分。准确地画出上面和底面。

通过叉号法找到上面以及底面的中心，画出垂直线。

绘制屋顶

延长①②的房檐部分，在屋体上方绘制三角形。

确定三角形部分的顶点。

清楚地处理屋顶的轮廓。

画出近处的三角形从而完成图形。

绘制房屋-2　二层楼

绘制主体部分的箱子形状，通过叉号法找到中心。
这个高度是这座房屋一层与二层的分界点。

灭点非常远。但是，选取这样的灭点距离，能够表现出恢宏的，有宽度和进深感房屋的基本形状。

以假想人物为基准将玄关部分画成箱子的形状。

在房屋的底面画叉号找到中心，并绘制四坡屋顶。

一边安排假想人物，一边画出窗框。

在通过叉号法切分中间部分的同时
画出窗户。

画出长凳以及其他细部。

屋后耸立的楼房以及房屋也朝着同一个的灭点在草图上进行绘制。

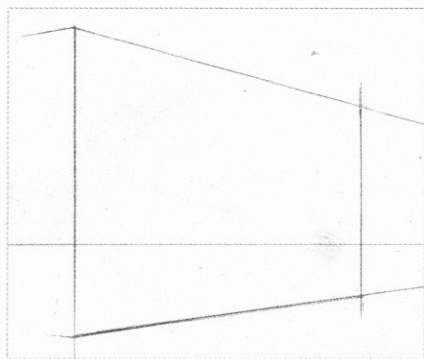
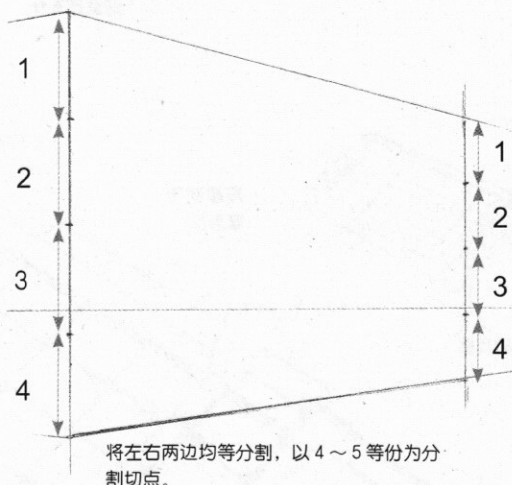
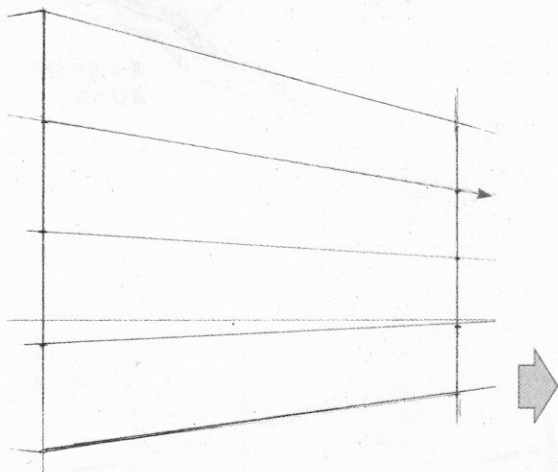
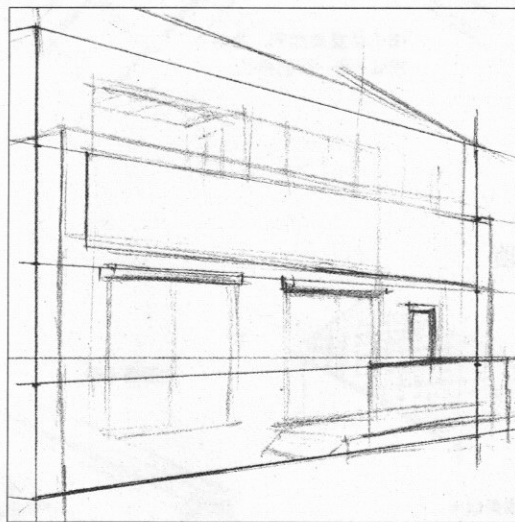
灭点较远情况的技法

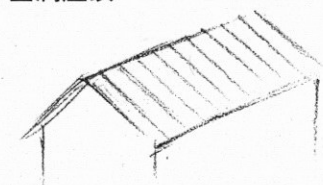
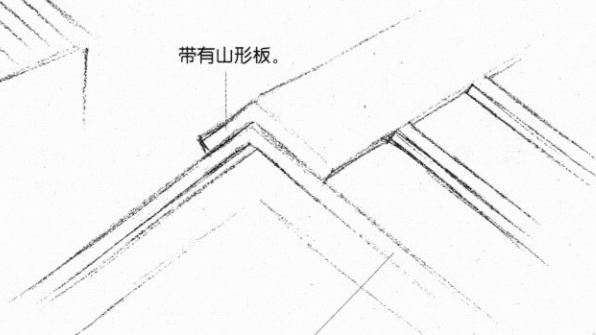
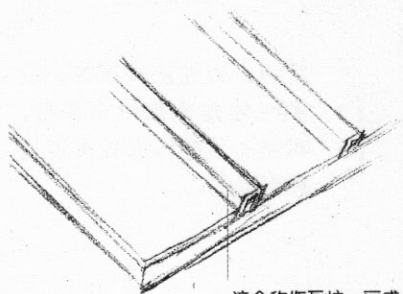
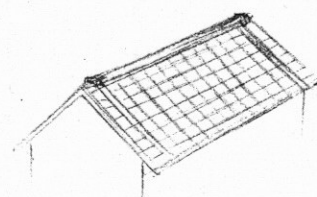
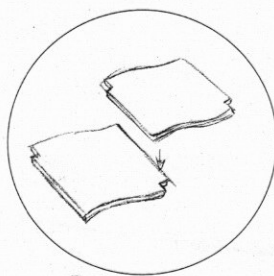
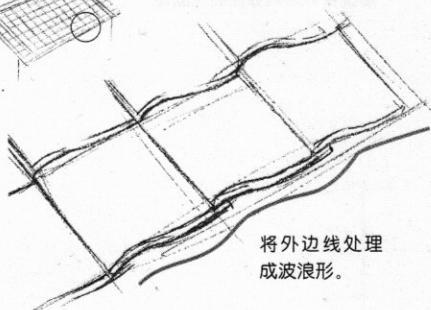
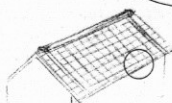
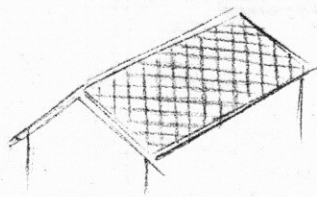
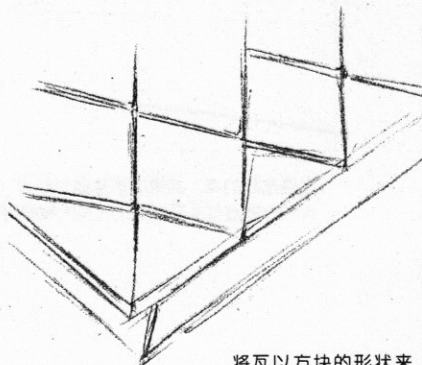
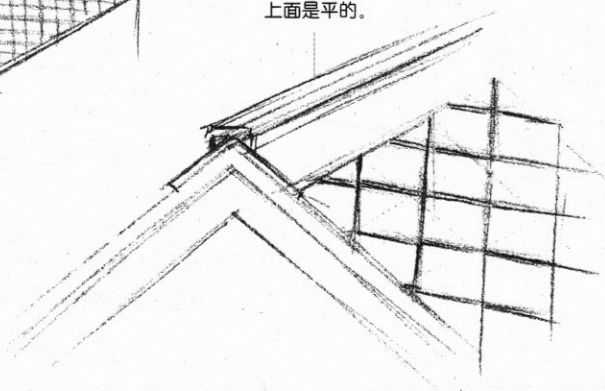
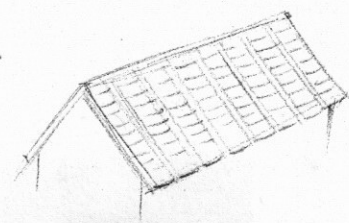
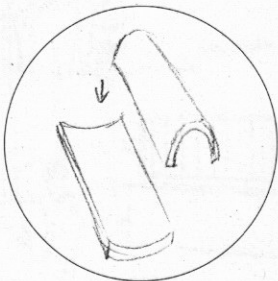
灭点　灭点

用两点透视法画图时，很多时候越是想把图画好，越是必须把画面的灭点处理得远些。

在绘制大图时，有时候即便扩大纸张，也会出现超过桌子大小或尺子不够长的情况。

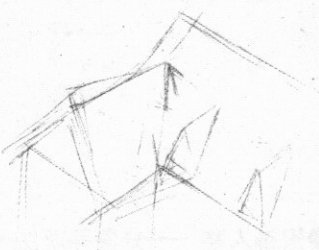
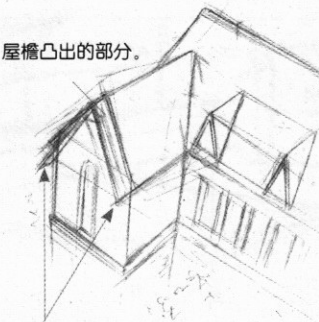
画出带有透视效果的一面墙。

1 2 3 4　1 2 3 4

将左右两边均等分割，以 4 ～ 5 等份为分割切点。

连接左右的点。如果以这些线为标准（切点），那么就会画出与从灭点画出的线大致相同的线。

因为这不是“制图”，所以就请放松地画吧！

屋顶的各种类型

金属屋顶
用平行线来绘制，它特征就会凸现出来。
带有山形板。
这里是直线。
这个称作瓦柱，画成四方形的柱。
瓦屋顶
这是地基状的方格。
局部使用圆形瓦。
由于瓦是叠放的，所以画成一段一段的样子。
这是典型的瓦的形状，其边缘部分是重叠的。
将外边线处理成波浪形。
石板屋顶
将屋顶画成类似十字刺绣的样子。
上面是平的。
将瓦以方块的形状来绘制。

西班牙瓦屋顶

洋房要用西班牙瓦

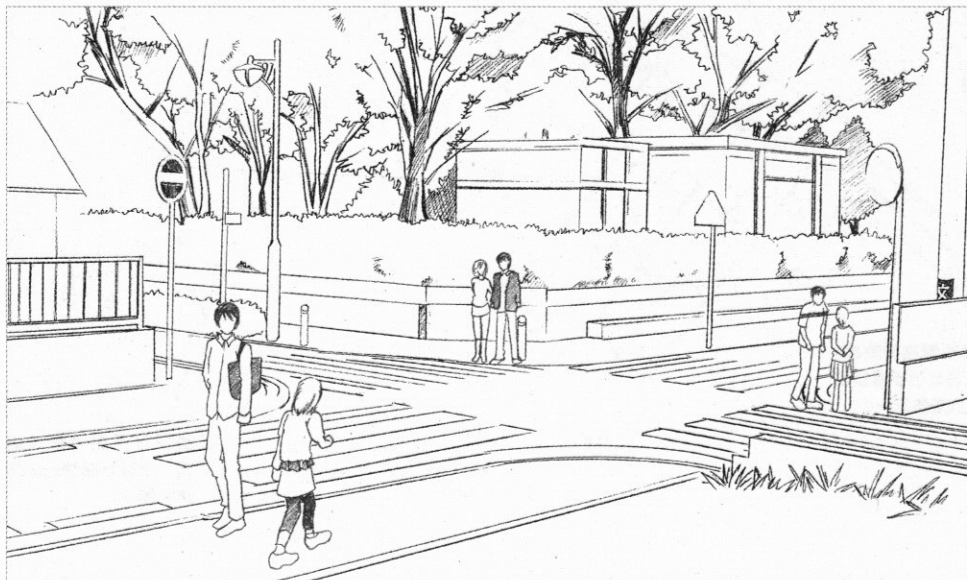
西班牙瓦被称作“西洋瓦”。虽然屋顶很陡，但是西班牙瓦独特的曲面却缓和了屋顶尖耸的感觉。

洋房的效果草图。

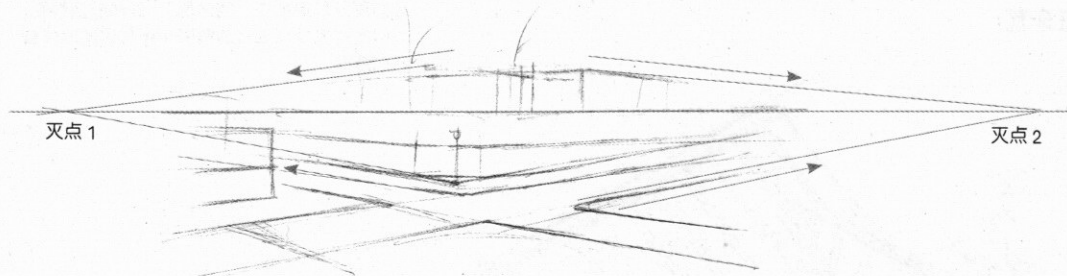
屋檐凸出的部分。

将凸出的前缘处理成平行线的样子。

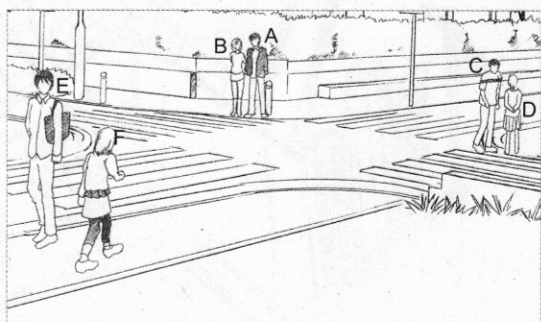
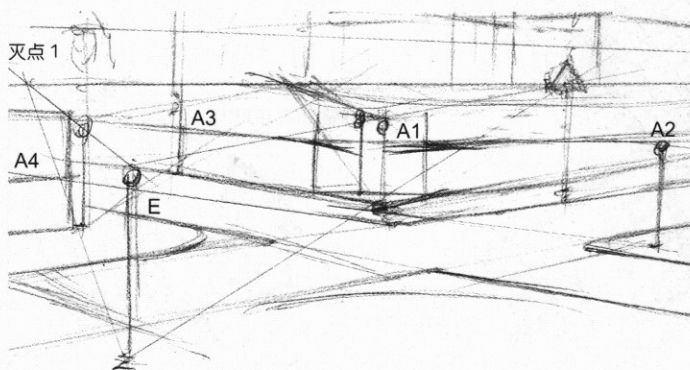
绘制街道和房屋

大多数房屋都位于沿街的地方，因此要把握好它们与街道的关系后再来绘制。

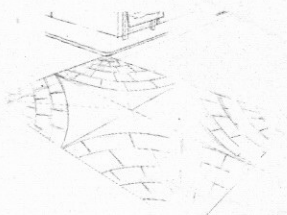
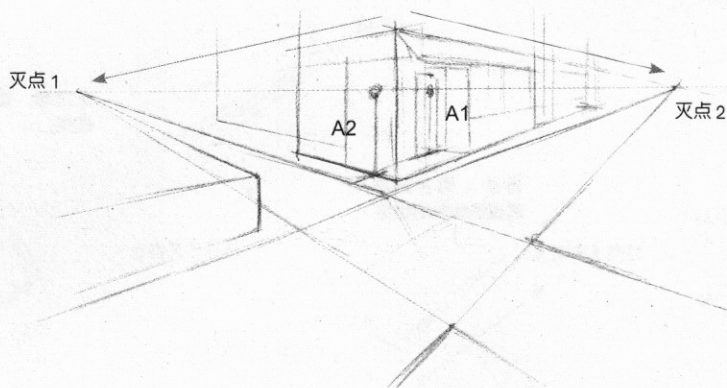
住宅区的四个角

照片资料

找到街道的透视并安排建筑物。

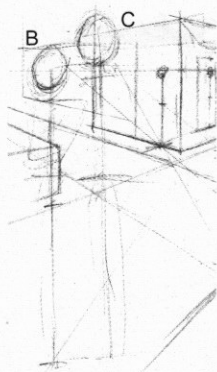
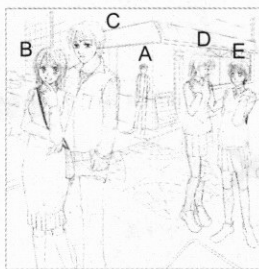
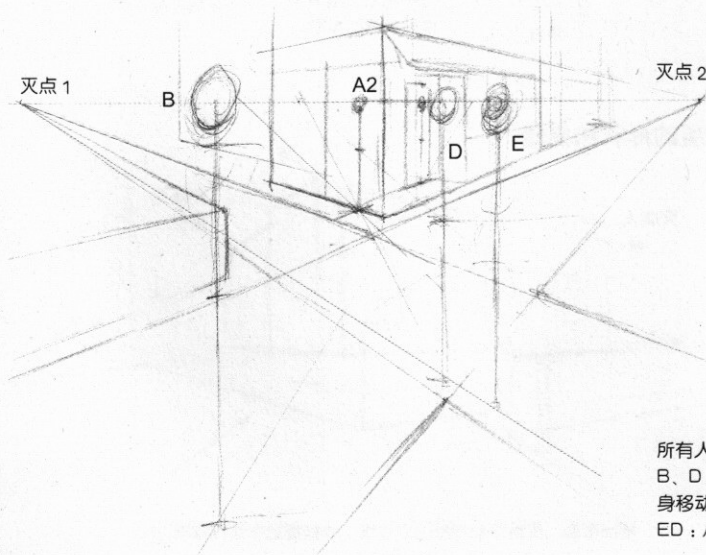
※ 所谓“找到透视”是指“确定水平线和灭点”。

●安排人物——分身移动法 + 减少头身的○来表现身高差

不能使用简单的横向移动。
安排假想人物 A1，从灭点 1 来确定假想人物的分身 A2、A3 的位置。
A4 是用来确定以围墙为标准高度的假想人物。

A、C：假想人物 A1、A2
B、D：比假想人物个子矮。
E：从 A1 开始连接足部，并用分身移动法绘制。
F：比 E 个子矮。

时尚的街角

只需用在十字路口的正中央添加瓷砖的方式，就能够表现出时尚的街道。

采用叉号法将四方形分成四个部分进行绘制。

建筑物面向街道的部分分别朝向其所面对的街道的灭点，这被称作“根据街道透视来安排和绘制建筑物”。

以门旁的假想人物 A1 为标准，在围墙的位置画出假想人物 A2。两者都可以作为建筑物绘制和人物安排（分身移动法）的标准。

●安排人物——头部统一在水平线上+分身移动法+减少头身的○来表现身高差

所有人的头部都统一在水平线上。
B、D：从 A2 开始连接足部并用分身移动法绘制。
ED：从灭点 1 来确定脚的位置。

C（男子）比 D（女子）高半个头。即便只是高出半个头，也会产生很大的身高差。

Y 字路的房屋

照片资料

示意图。处理街道和沿街的建筑。

灭点 A
灭点 B
灭点 C

拐弯街道的应用。在各条街道上取灭点进行绘制。

通过 A 和 B 以两点透视法绘制的房屋

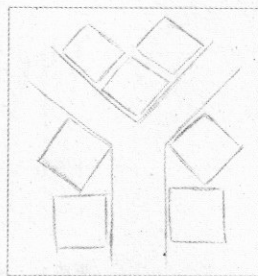
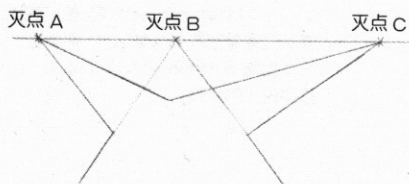
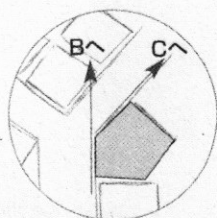
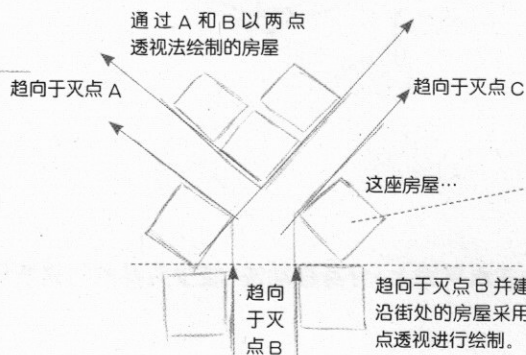
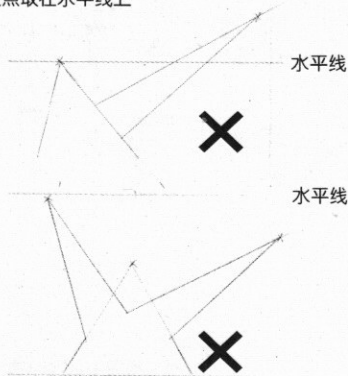
趋向于灭点 A

趋向于灭点 C

这座房屋…

趋向于灭点 B

趋向于灭点 B 并建于沿街处的房屋采用一点透视进行绘制。

B へ
C へ

将建于街角的房屋、假想的围墙等处理成沿街的形状。

灭点取在水平线上

水平线

×

水平线

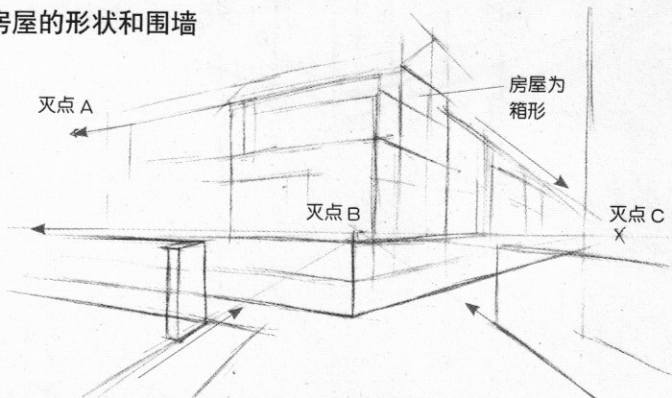
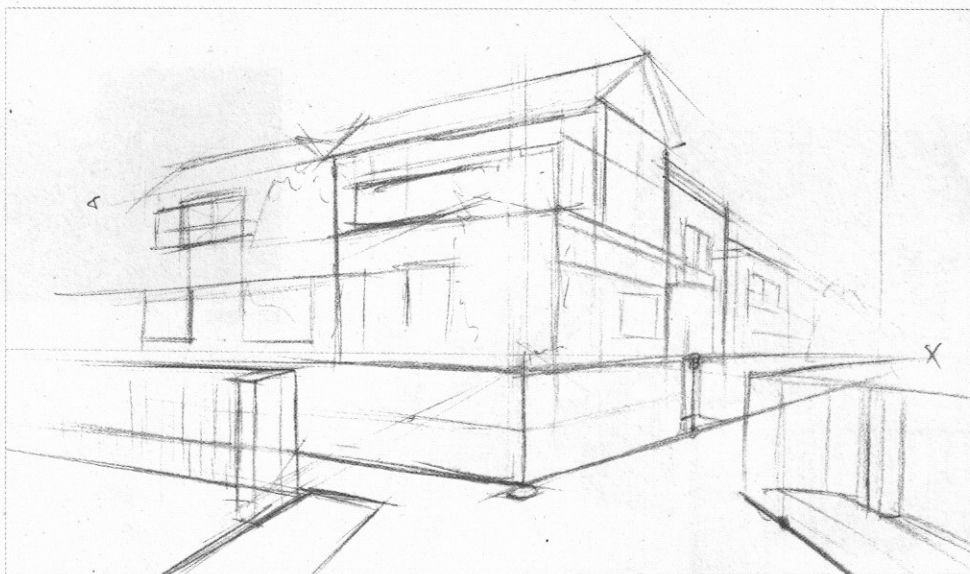
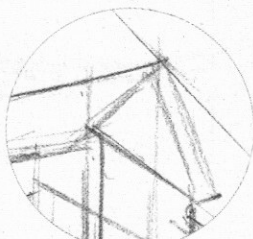
×

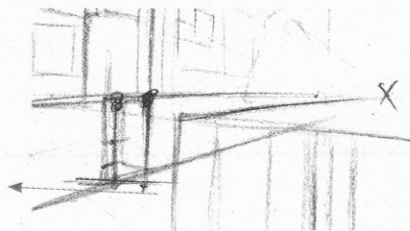
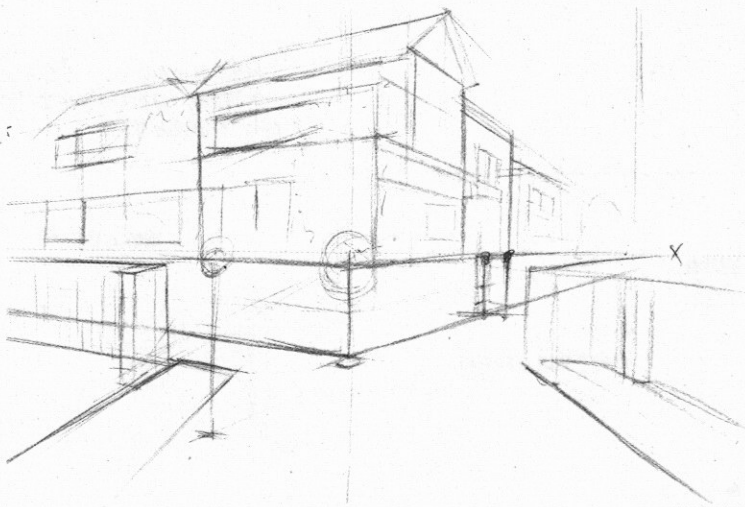
绘制房屋的形状和围墙

灭点 A

房屋为箱形

灭点 B

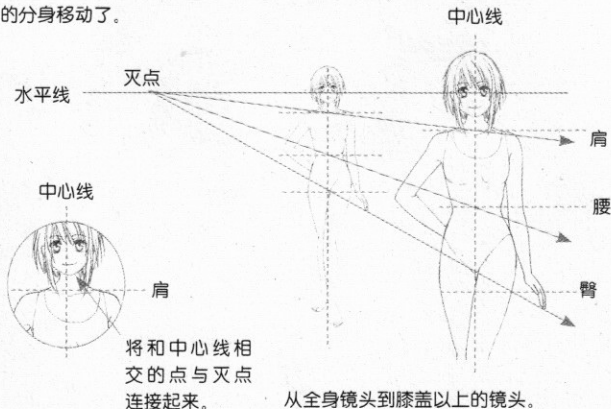
灭点 C

画出街道，围墙以及房屋的外边线，并根据透视进行绘制。

画出窗户、门以及屋顶等。
假想人物站在门的旁边。

屋顶为双坡型。

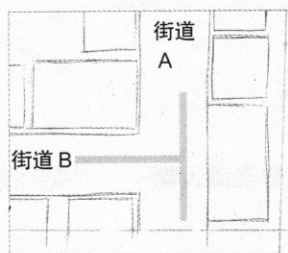
●安排人物——将头部统一于水平线上+分身移动法

假想人物的分身移动法。严格来说，应该从左侧的灭点 A 来确定脚的位置，但是在长镜头取景的画面中画出大致的情况也是可以的。

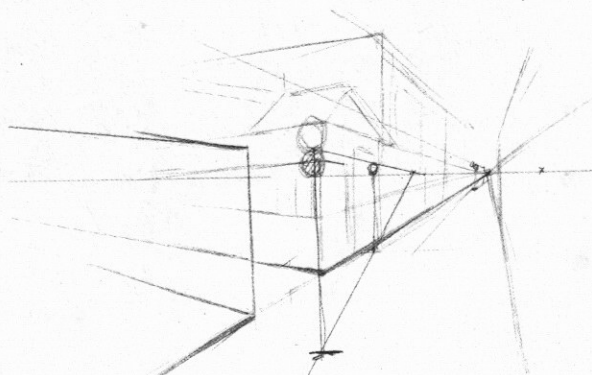
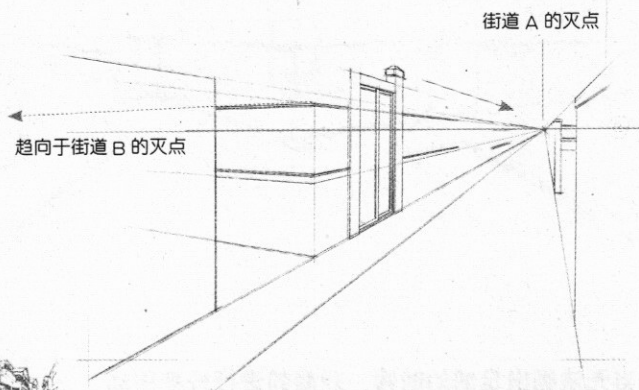
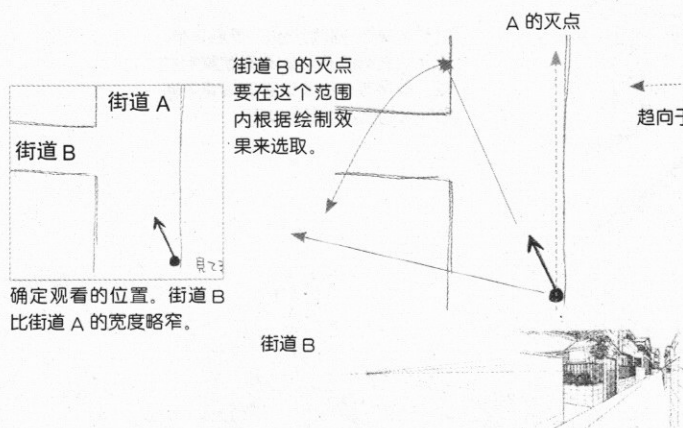
当无法画出足部的时候，对局部进行分身移动

当需要只将胸部以上或腰部以上放大画在近处时，可以将人物的肩或腰与灭点连接，这样便能进行局部的分身移动了。

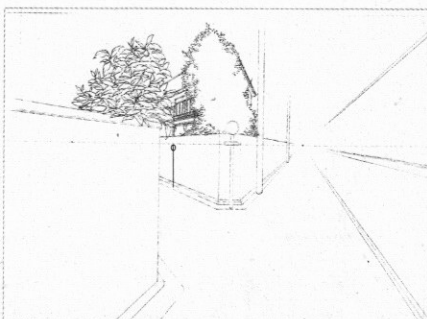
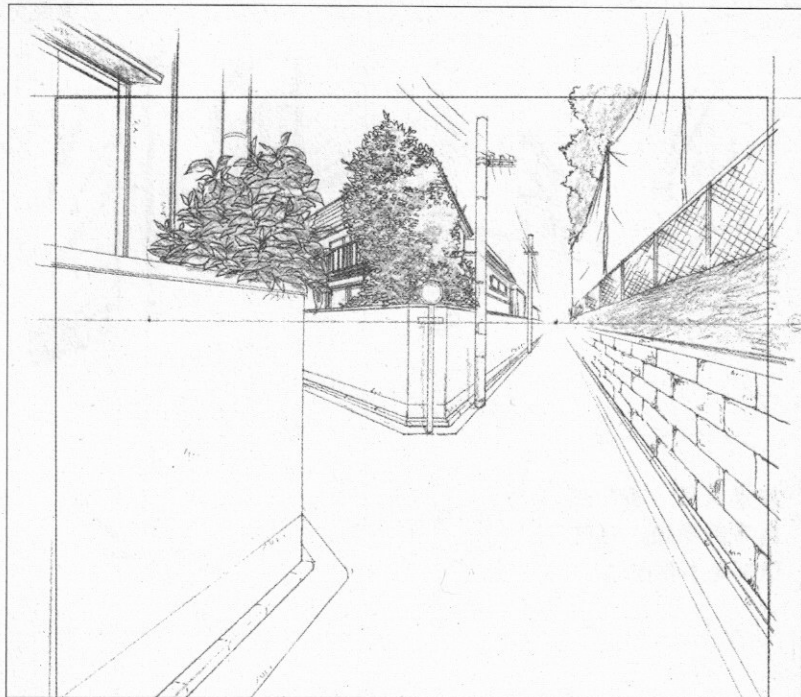
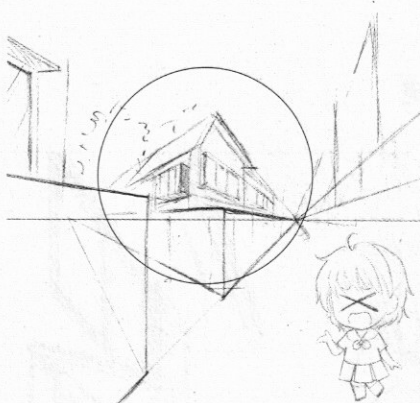
将和中心线相交的点与灭点连接起来。

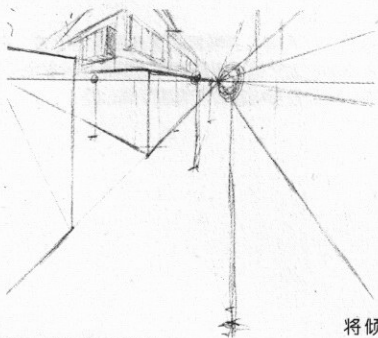
从全身镜头到膝盖以上的镜头。

T字路的房屋

照片资料

示意图。在绘制街道时，可以画出示意图明确“要绘制从哪里看到的情况”然后再进行绘制。

确定观看的位置。街道 B 比街道 A 的宽度略窄。

●街道B宽阔的情况

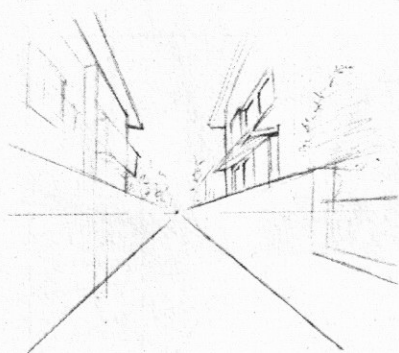
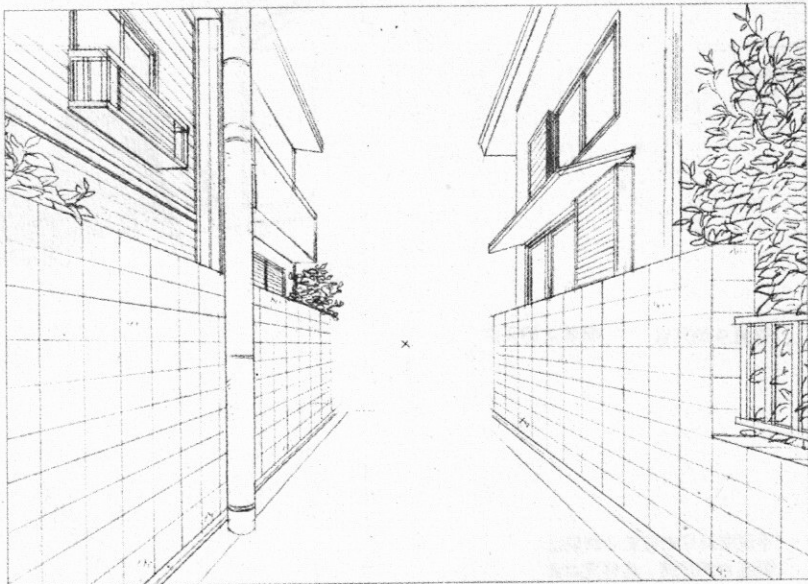
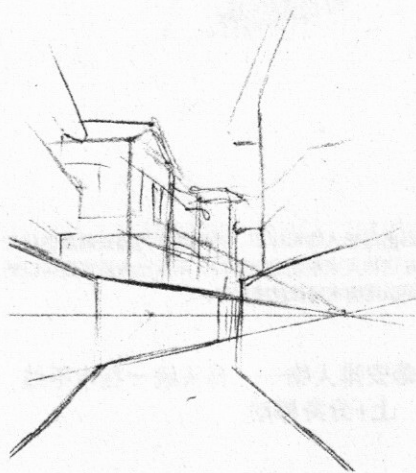
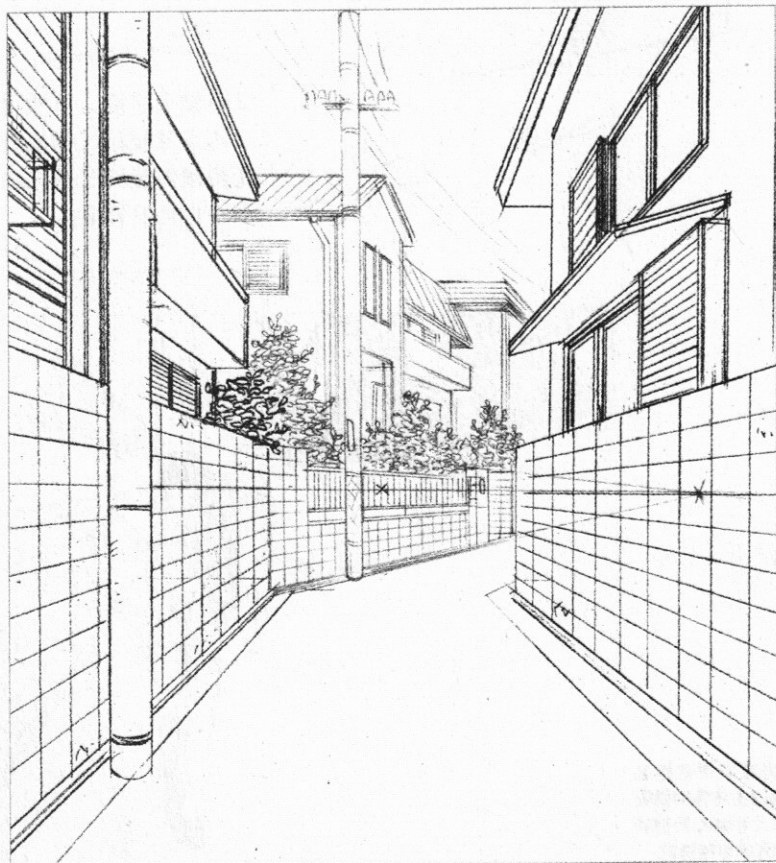
街道 B 的灭点　　街道 A 的灭点

不改变站立的位置而表现出街道 B 的宽度，这样灭点会变得非常近。

画出假想人物和标识，并将其作为墙壁高度的标尺。在这种灭点很近的透视中，不画出房屋也是可以的，可以用树木将其遮掩起来。

试着画出房屋。虽然用了两点透视法，但是突兀的倾斜最终还是造成了不自然的效果。

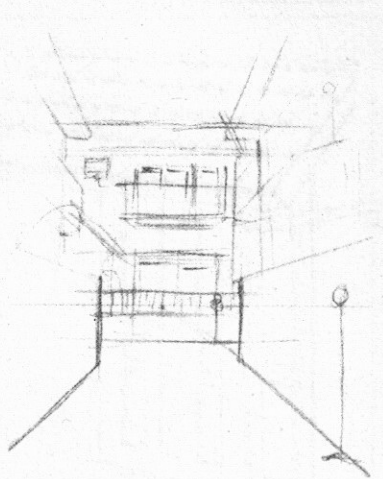
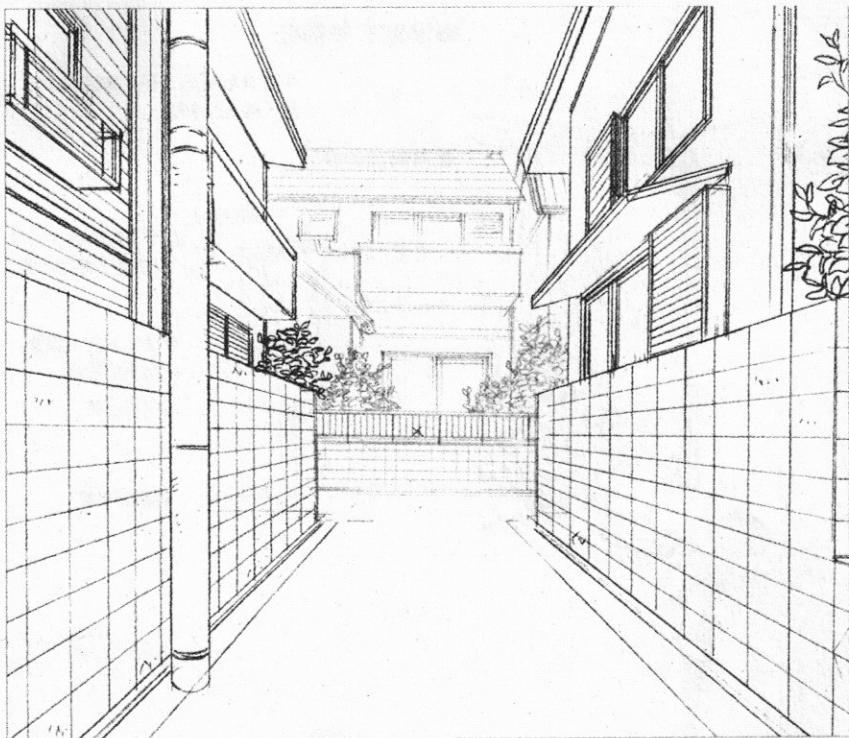
●安排人物——将头统一在水平线上+分身移动

将假想人物的脚与灭点连接起来，从而确定人物脚的位置。

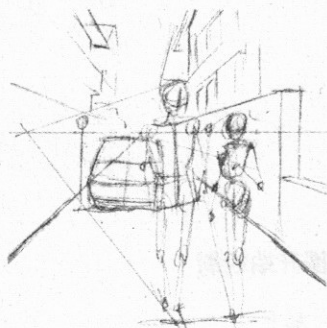
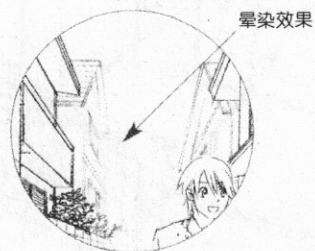
将倾斜的房屋用树遮掩起来，使画面的主体集中到街道上，形成上学或上班的场景，使画面效果非常协调。

绘制技巧：街道的处理

“一条街的远处（灭点部分）”怎样处理才好呢？
为此可以考虑“怎样将灭点遮掩起来”。

●对策1——处理成拐弯的街道

增加一个灭点从而将其处理成拐弯的街道。在新画的街道旁画出房屋就会使画面变成住宅区，如果画上很多树就会使画面变成公园。

●对策2——处理成街道尽头或T字路、Y字路等

在T字路的构图中，画出从正面看到的房屋。这虽然很简单，但却有必要借助假想人物准确地设定围墙及窗户的高度，并同时绘制建筑物。

●对策3——安排车或人物

车的大小也是以人的高度（假想人物）为基准的，可以用分身移动法来绘制。

如果很介意天空的空白，那就用纤细的线条或细薄的线条把屋顶部分勾画充分吧！像用折断的笔头一样进行绘制的方法叫做“晕染”，可以将其作为一种粗略表现的技法记住。

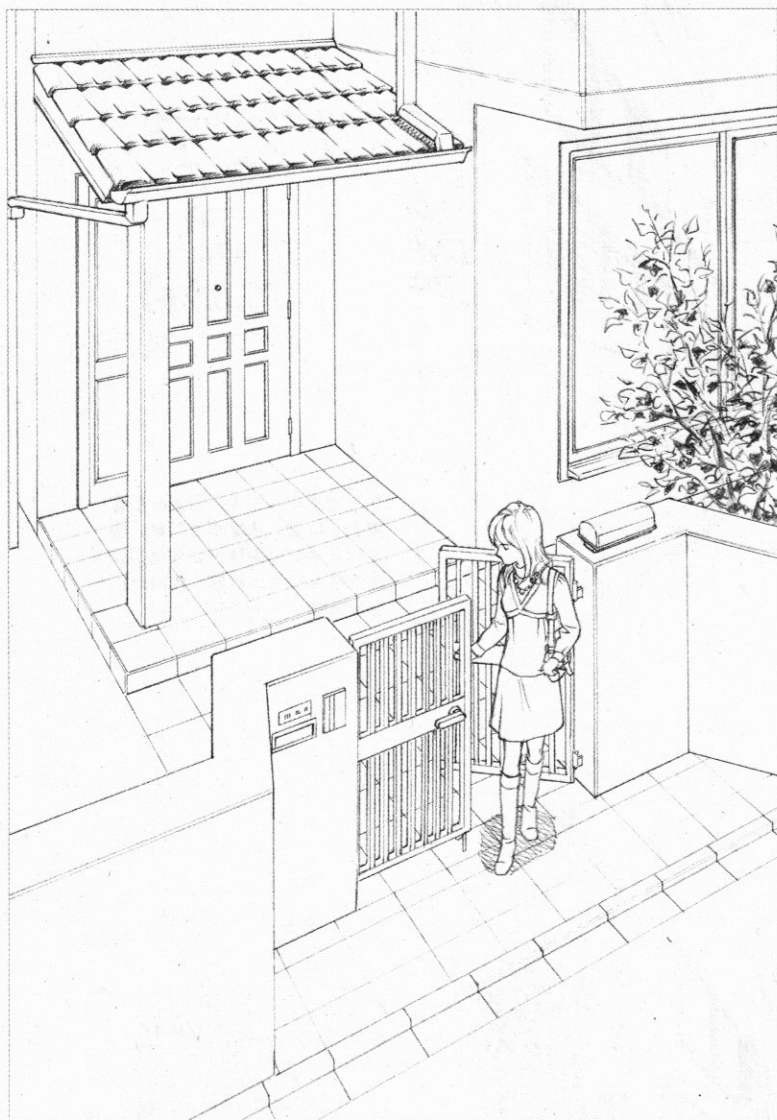
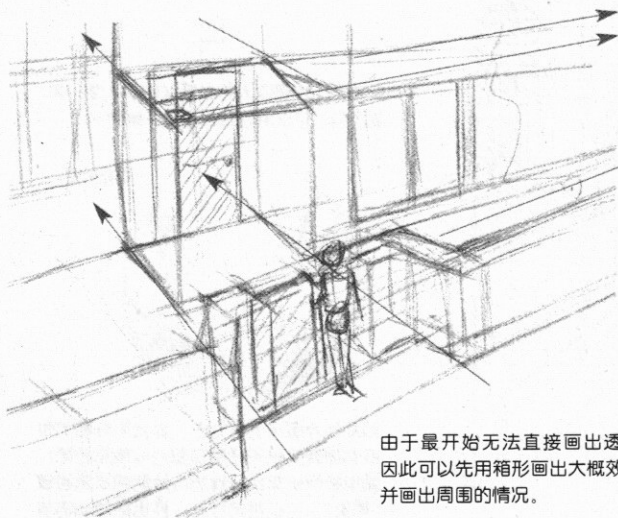
玄关附近

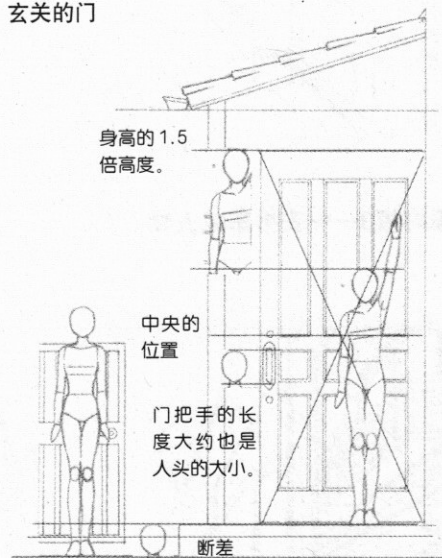
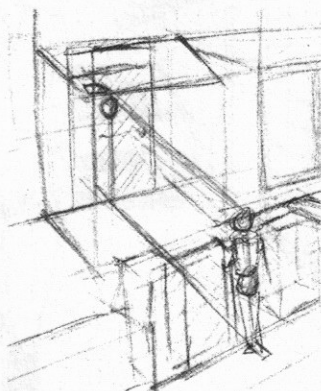
●设定玄关部分

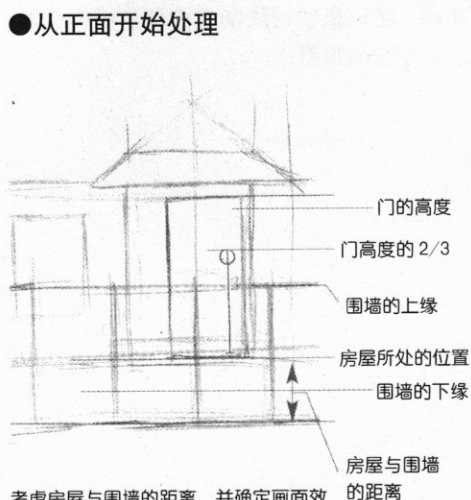
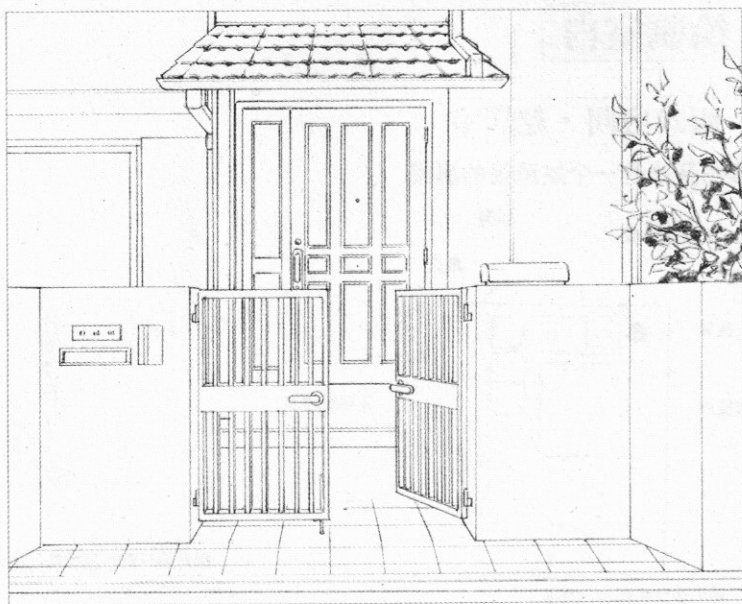
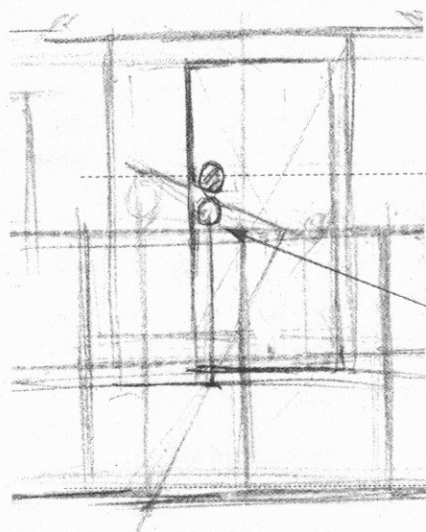
大概确定其相对于人物的大小之后，再进行绘制。

面向街道的铁门

玄关的门

与铁门的断差为一个头的高度，约 20cm 以上

从草图开始绘制

注意画面中只有一个灭点，处理好进深线。

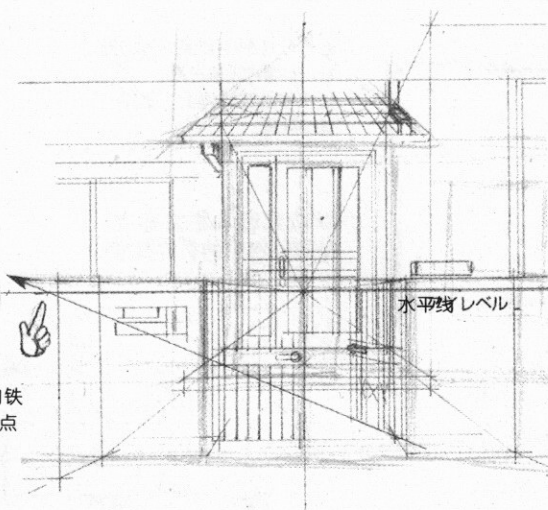
由于最开始无法直接画出透视，因此可以先用箱形画出大概效果，并画出周围的情况。

试着在玄关处安排假想人物。虽然在画图时也考虑到了断差，但是由于能够画出草图，所以可以通过分身移动法来确定大致的感觉。

●从正面开始处理

考虑房屋与围墙的距离，并确定画面效果。以玄关的门和假想人物为标准，确定围墙的尺寸。

通过分身移动法画出铁门（近处的围墙）的高度

由于存在断差，所以要以比假想人物低一个头的高度为基准来绘制。这里所画分身的高度，可以直接反映到人物上。

●画面的不可思议处

敞开的铁门的灭点

设定尺寸

上面的镜头是按照设定情况安排的。下面的镜头是将人物增高一个头并放大绘制的。哪一张看上去更出色呢？

如果没有设定是无法绘制的，但是如果过于拘泥于设定的情况也会得不偿失。要掌握适合于场景表现，视觉效果好的方法。

绘制室内

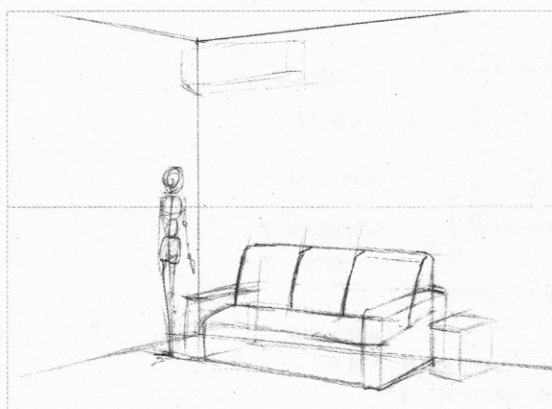
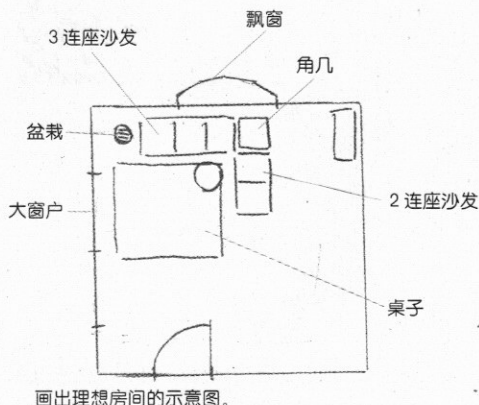
从房间开始，我们来学习绘制室内场景时所必须的门和窗户等的画法吧。

西式房间・起居室

●刚开始是一个煞风景的房间

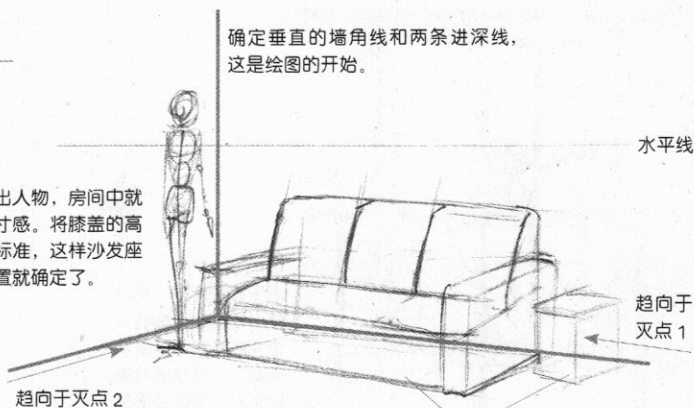
画出理想房间的示意图。

刚开始只有沙发和角几这些东西。

由于灭点在很远的位置，所以首先应该考虑水平线和两个灭点，并大致画出房间的效果，进而开始绘制。

1. 确定房间的墙角并画出人物近旁的沙发

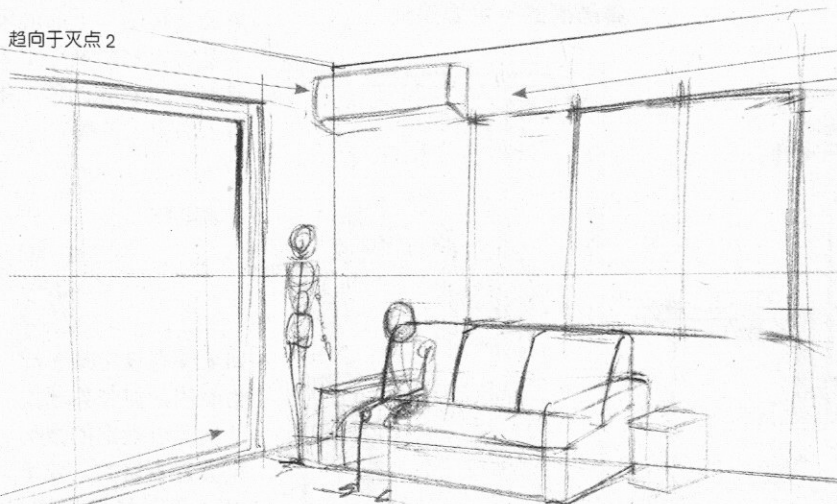
确定垂直的墙角线和两条进深线，这是绘图的开始。

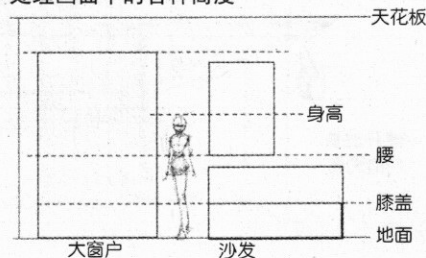
水平线

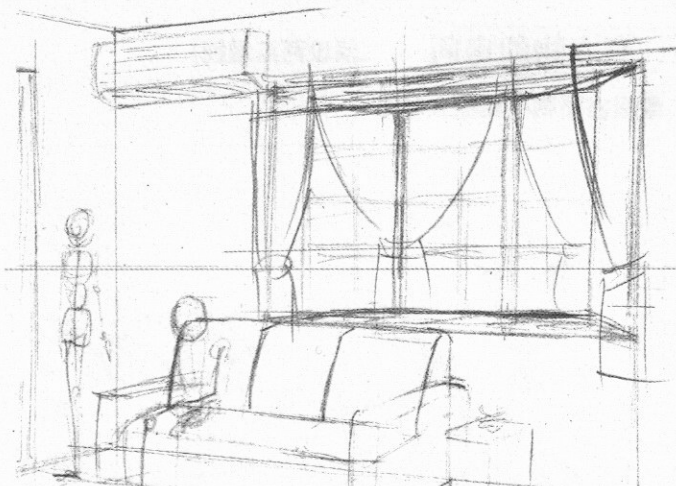
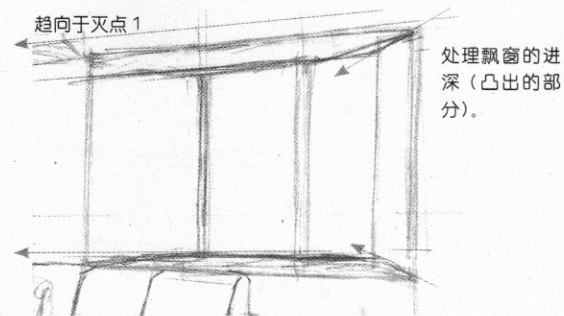
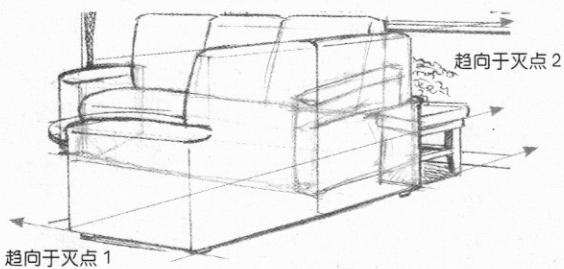
一旦画出人物，房间中就会有尺寸感。将膝盖的高度作为标准，这样沙发座面的位置就确定了。

趋向于灭点 1

趋向于灭点 2

沙发和角几要根据地面进行绘制。

2. 画出窗户，让人物坐在沙发上

回忆在走廊中画窗户时的情况，试着画出窗户来。
让人物坐在沙发上，确定整体效果。

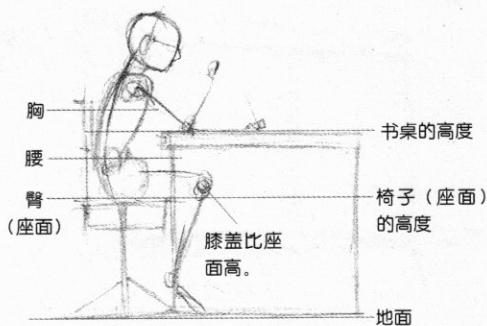
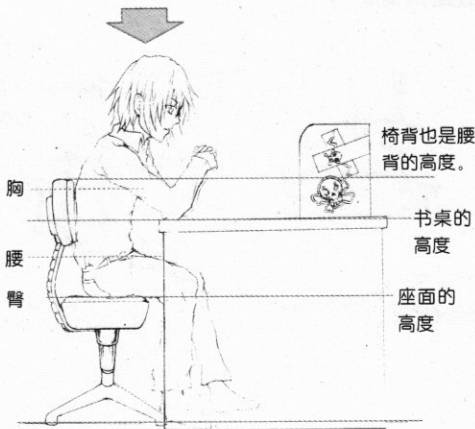
以站立的人物为标准，处理画面中的各种高度

●逐渐变得豪华

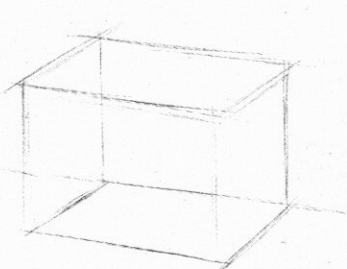
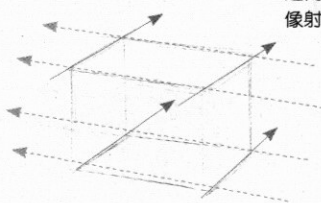
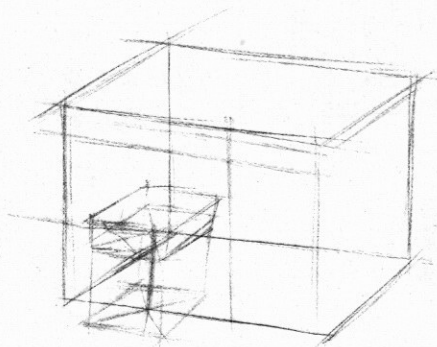
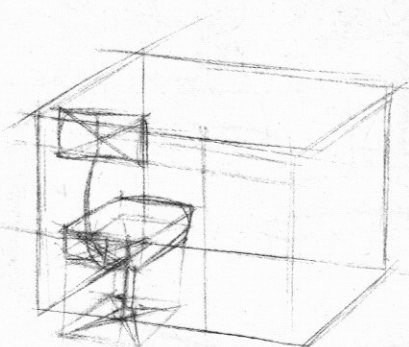
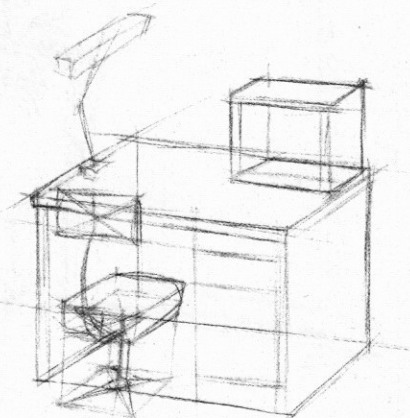
画出飘窗，并补画出窗帘周围的情况

画出近处的沙发

画出观赏植物，并补全空调和窗帘的形状

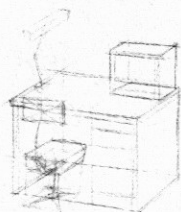
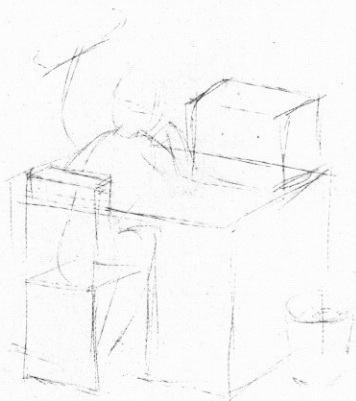
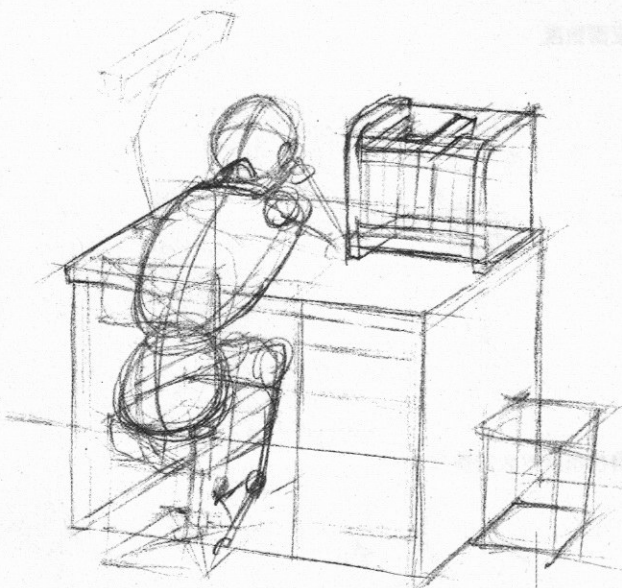
有人物的房间 〈预设两点透视〉

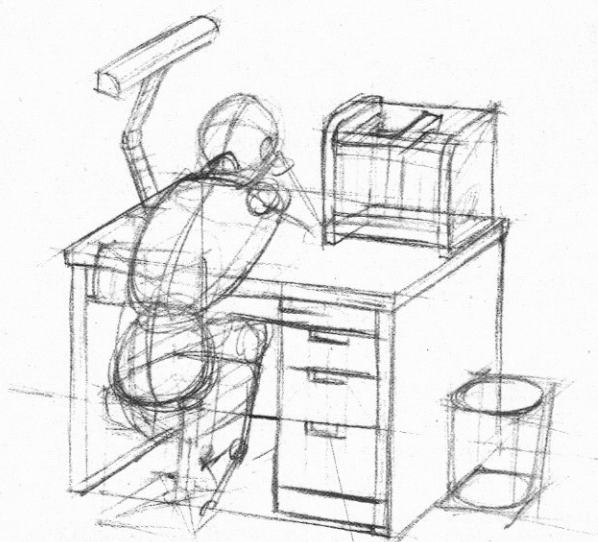
所谓预设两点透视，是指通过看上去像两点透视的立体结构来绘制的画面。

●画出面朝书桌的人物

抓住书桌与人物的关系进行绘制

通过草图素描人物，处理书桌与人物关节的位置关系。

直接反映到人物上。

通过预设两点透视来尝试画出书桌

书桌和椅子的座面也用两点透视来绘制。

以书桌的高度为标准，椅背也要画到腰的位置。

画出书桌上所摆放的物品。

试着补画朝向书桌的人物

通过两点透视绘制的书桌。

画出草图。

画出素描人物的草图。

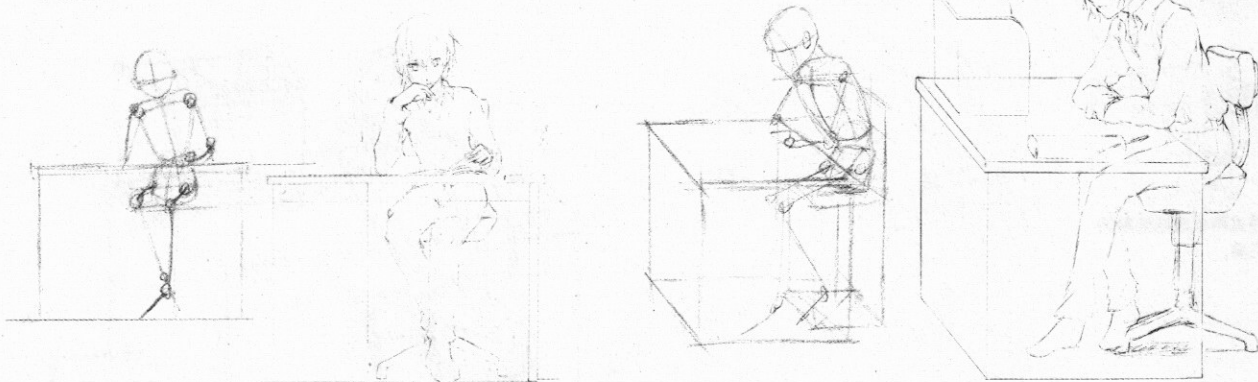
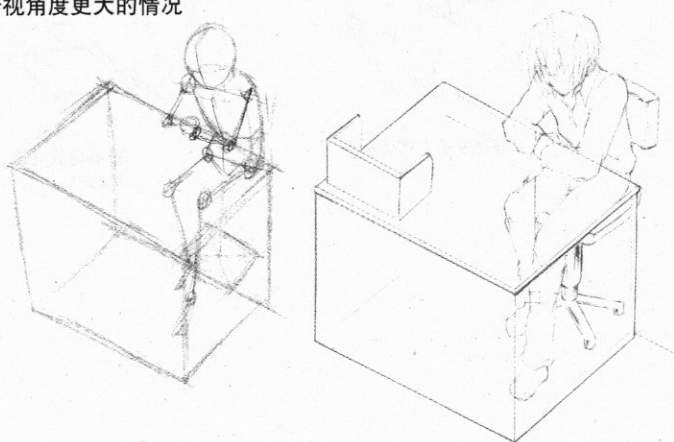
纸篓也要处理成箱形。

画出书桌的抽屉以及书桌上摆放的物品。

由于抽屉的把手在中间，所以采用叉号法来绘制。

调整线条。画出人物、椅子的细部以及台灯。最后再画出书挡以及纸篓，完成画面。

通过草图素描人物来把握其与物品之间的关系，尝试用两点透视法来绘制。

正面角度

略微的俯视角度

俯视角度更大的情况

房间中的家具等东西很多都是四方形的。安排人物，并处理各种物品的大小，在绘制房间时，这种方法是很方便的。

●人物和房间中常见家具及物品的大小

大衣橱

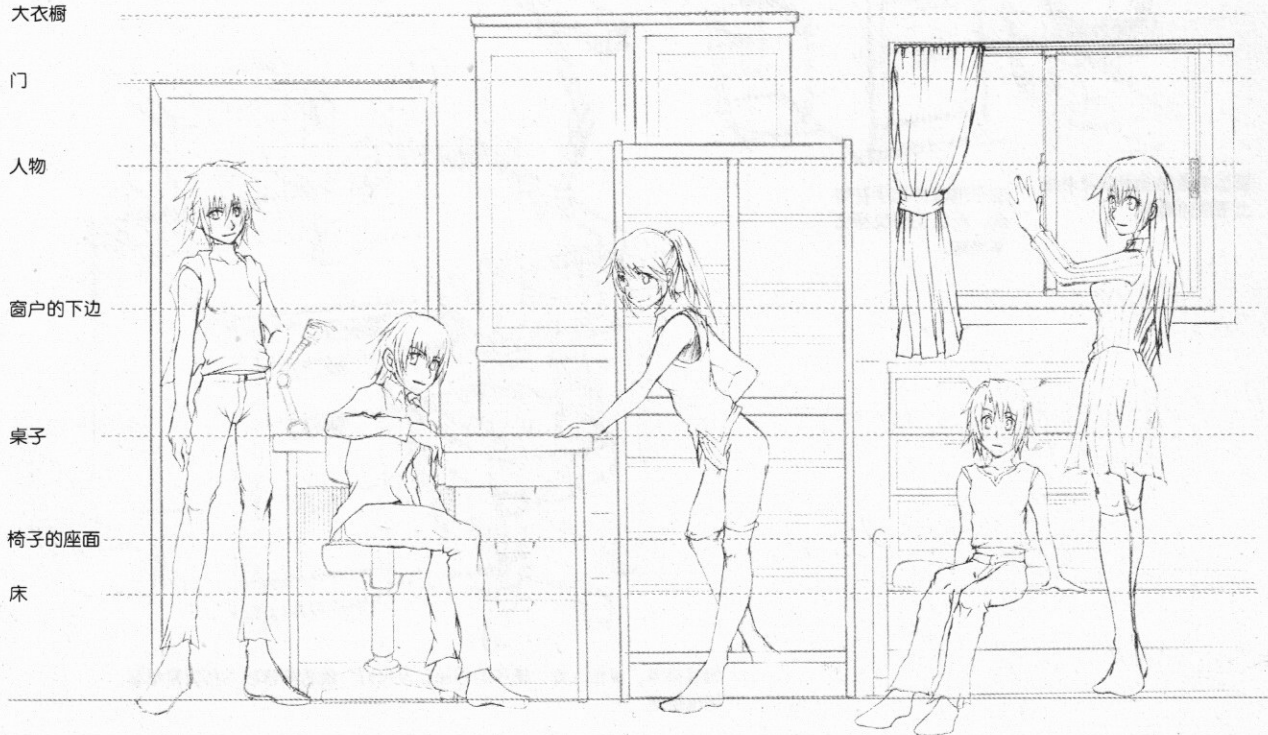
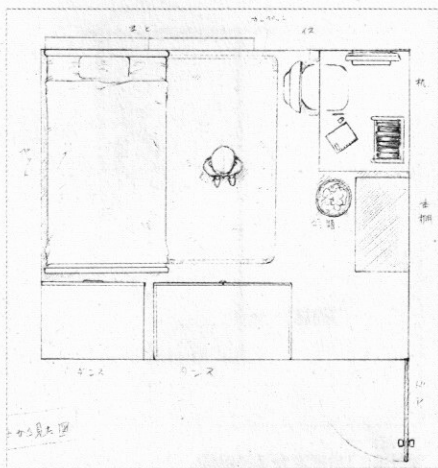
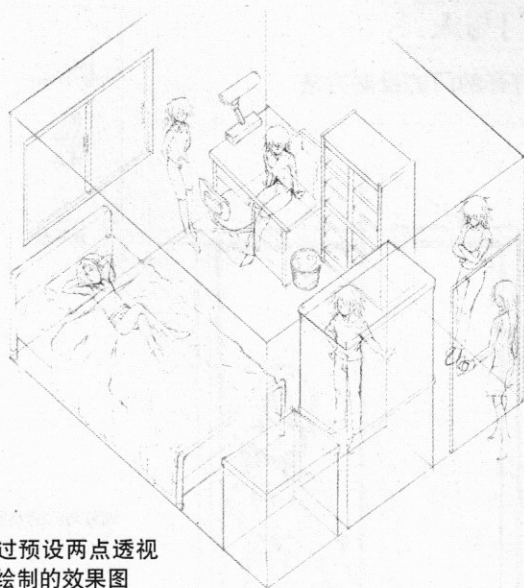
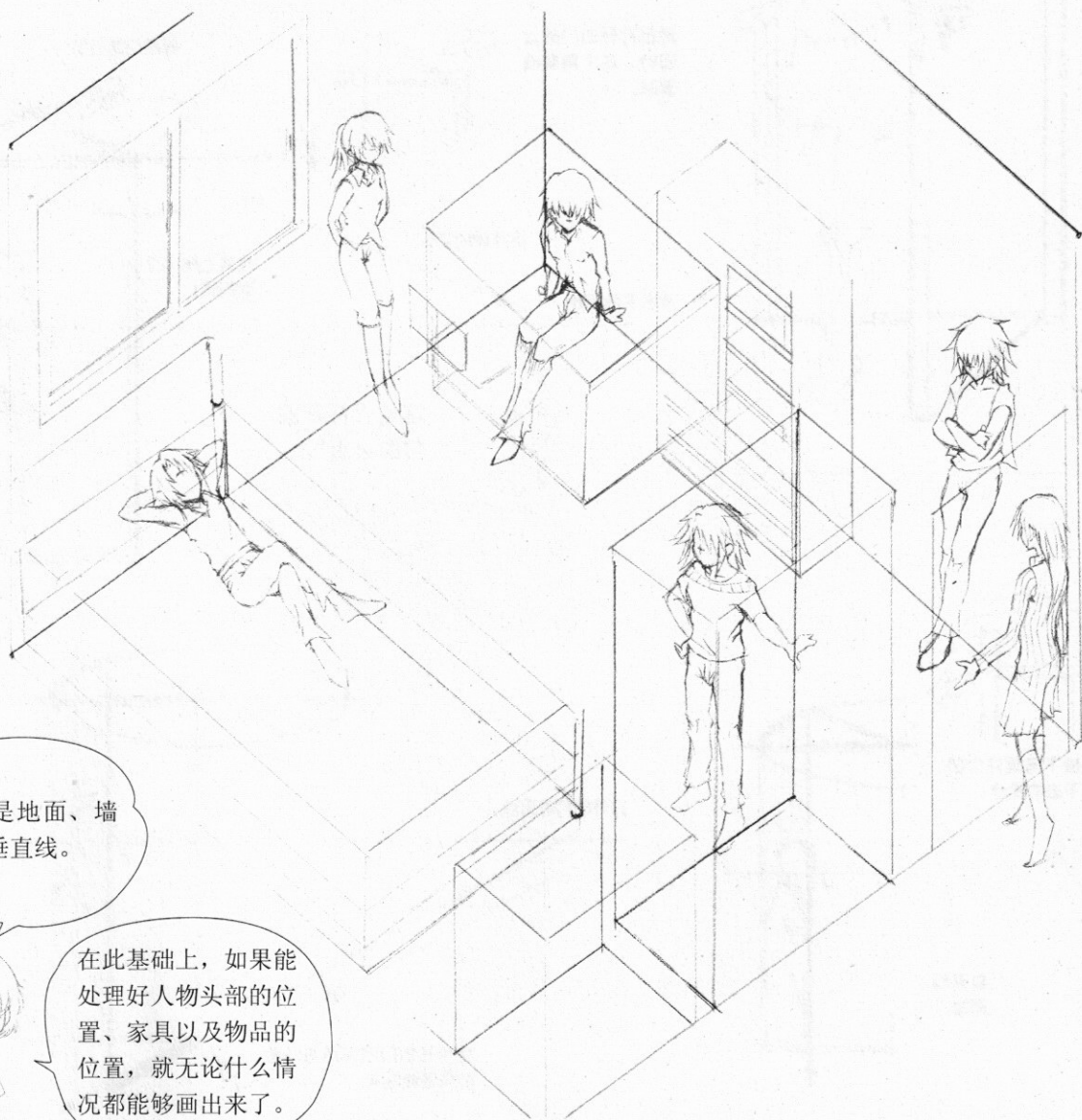
门

人物

窗户的下边

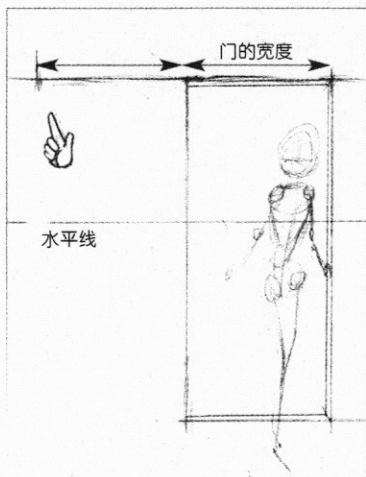
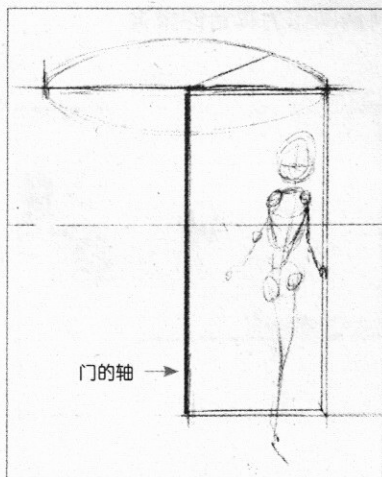
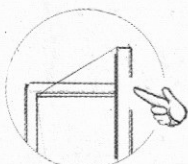
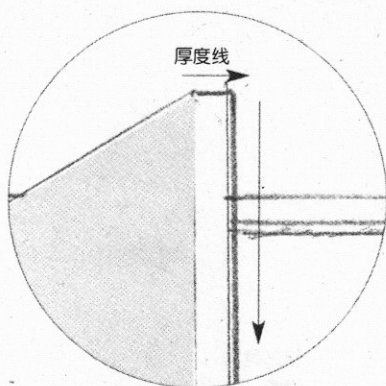
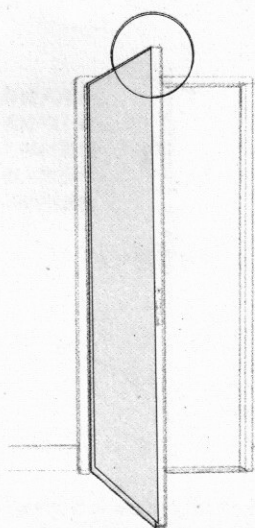
桌子

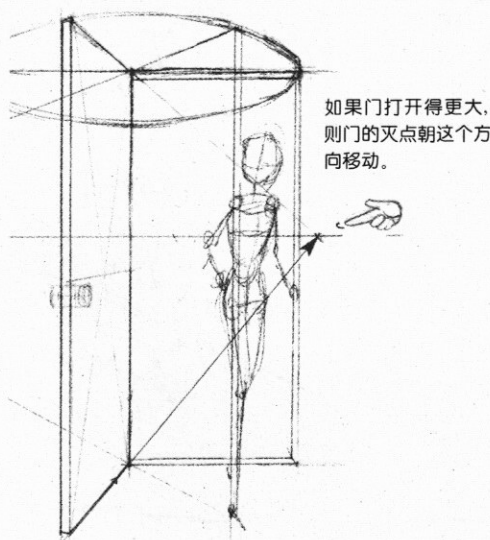
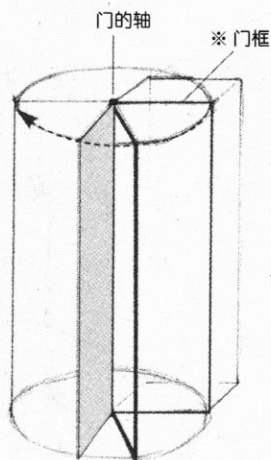
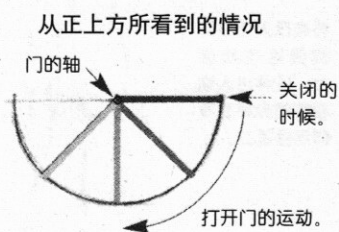
椅子的座面

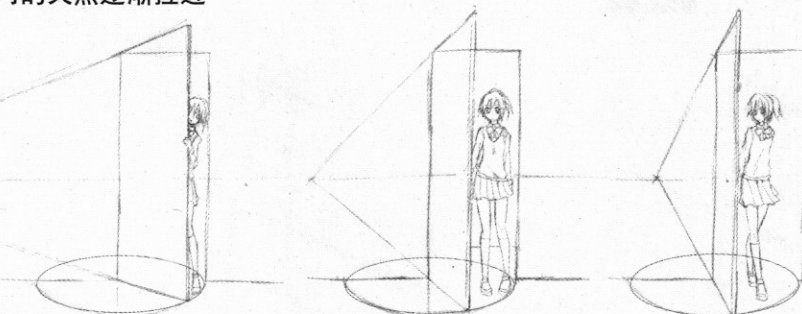
床

●将房间作为舞台的情况

房间的示意图

通过预设两点透视
所绘制的效果图

重要的是地面、墙面以及垂直线。

在此基础上，如果能处理好人物头部的位置、家具以及物品的位置，就无论什么情况都能够画出来了。

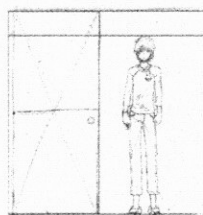
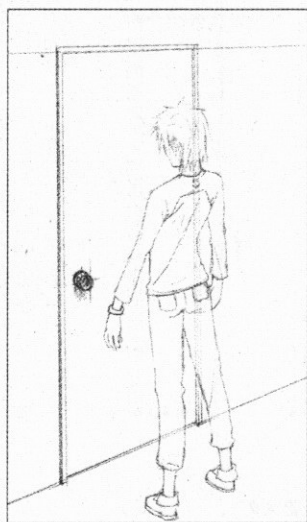
门与人

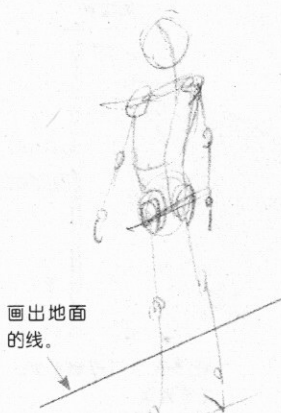
●打开的门的绘制方法

选取与门的宽度相同的宽度。

画出以门的宽度为半径的圆。

如果保持这个样子，那么还似乎只是有门形状的一张纸。

画出表示门厚度的线，垂直画线。

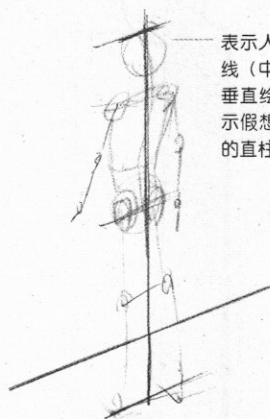
画出门把手，门便完成了。

如果门打开得更大，则门的灭点朝这个方向移动。

门以门轴为中心打开和关闭。

根据门打开的程度，门的灭点逐渐拉近

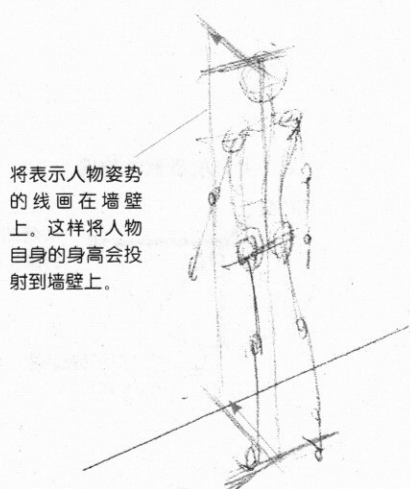
门略微打开时，灭点在距离门轴较远的位置。

打开得越大，门的灭点越靠近门轴。

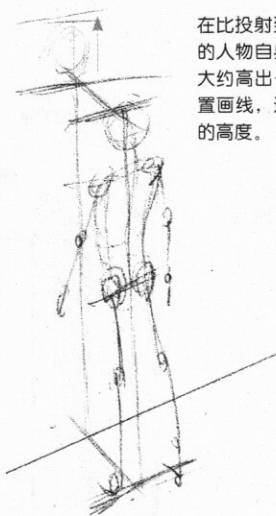
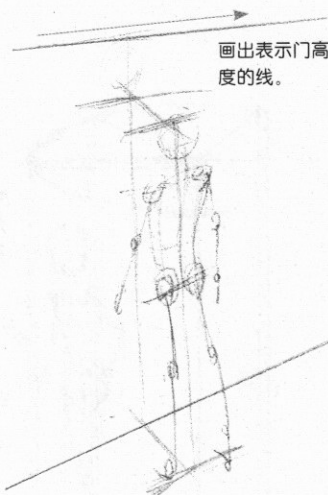
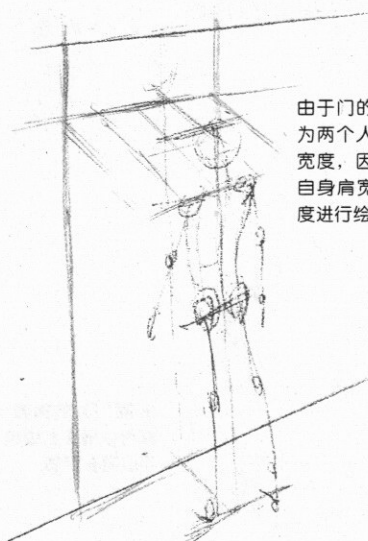
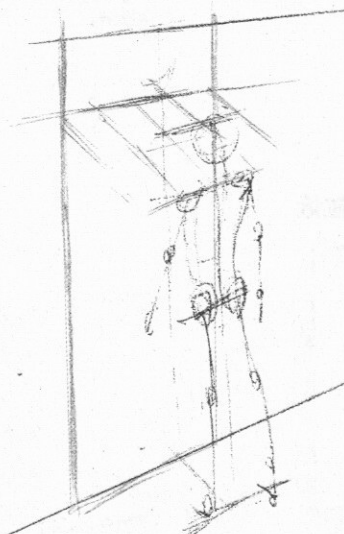
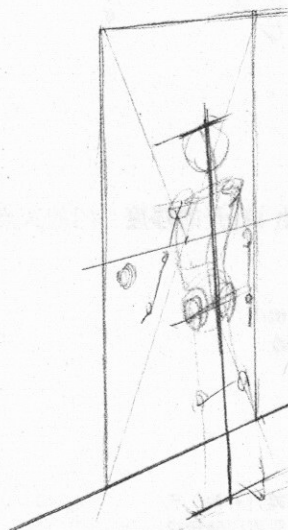
※ 画门时的椭圆，既可以画在上面也可以画在下面。

●绘制站在门前的人物

门与人物的大小比例。

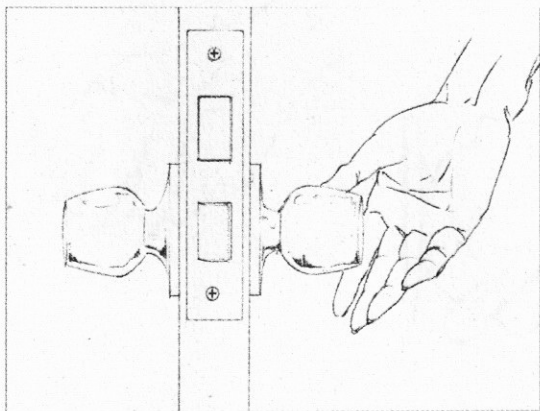
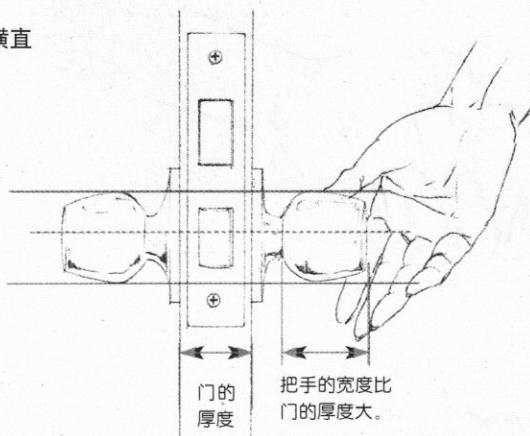
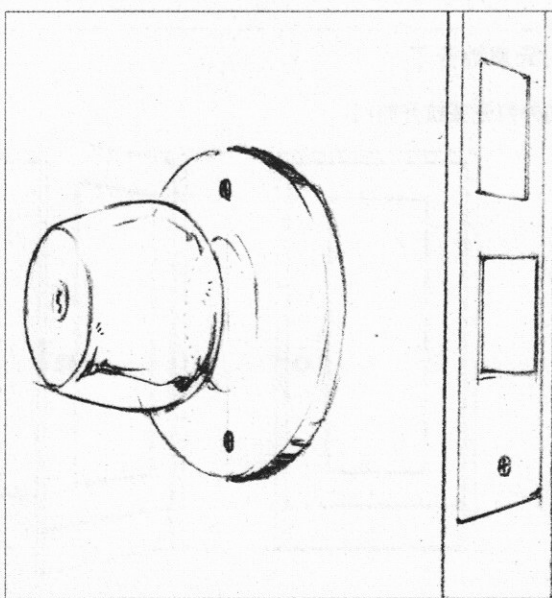
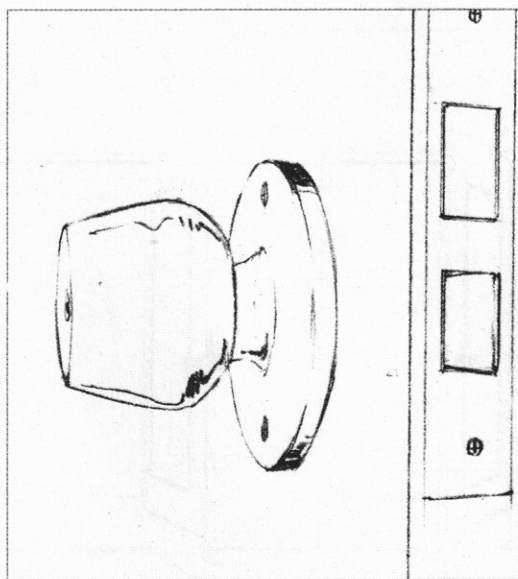
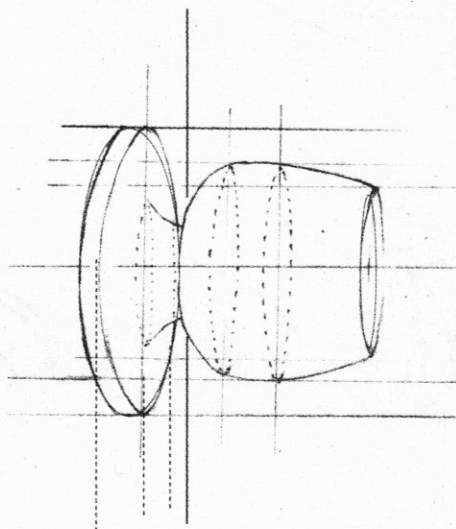
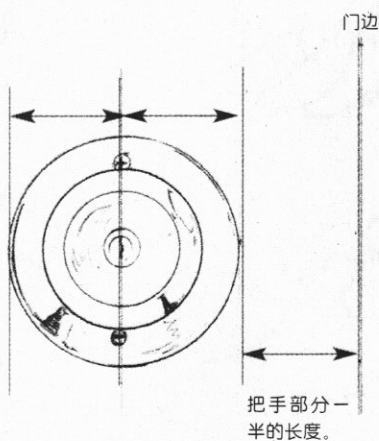
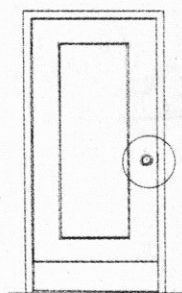
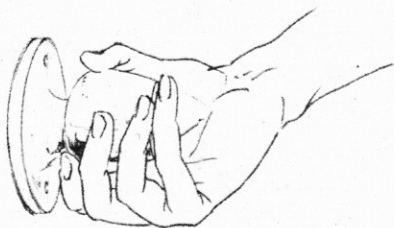
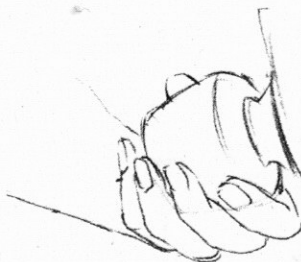
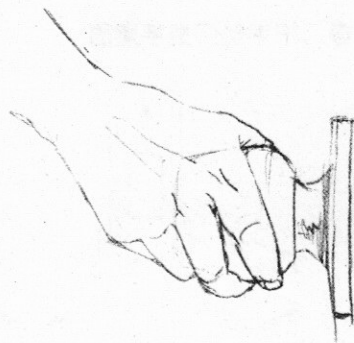
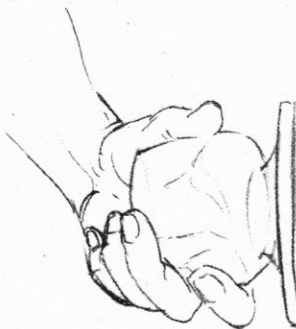
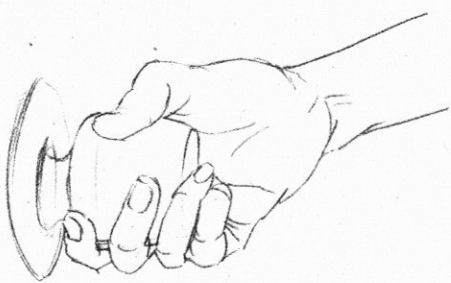
门的宽度为两个人并排时的宽度。

画出地面的线。

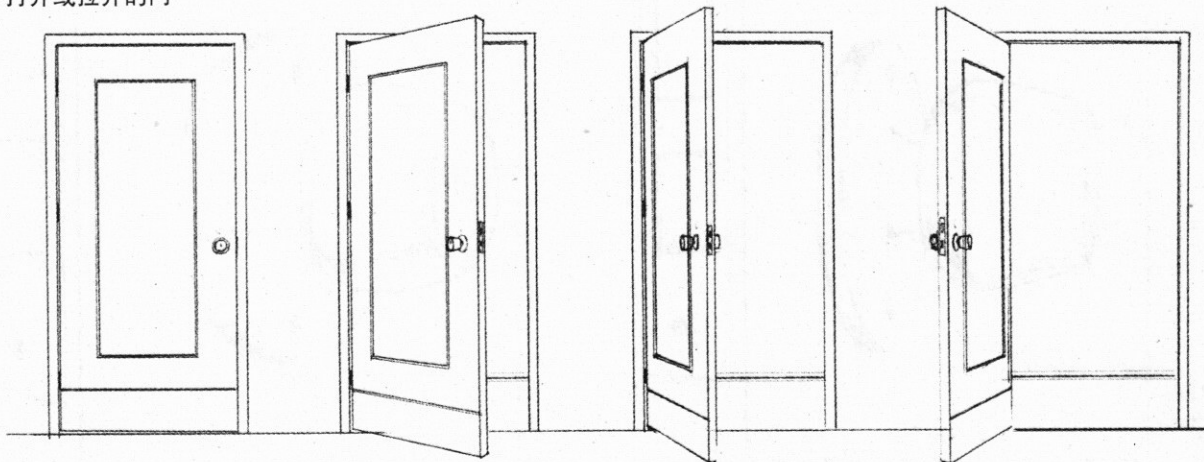
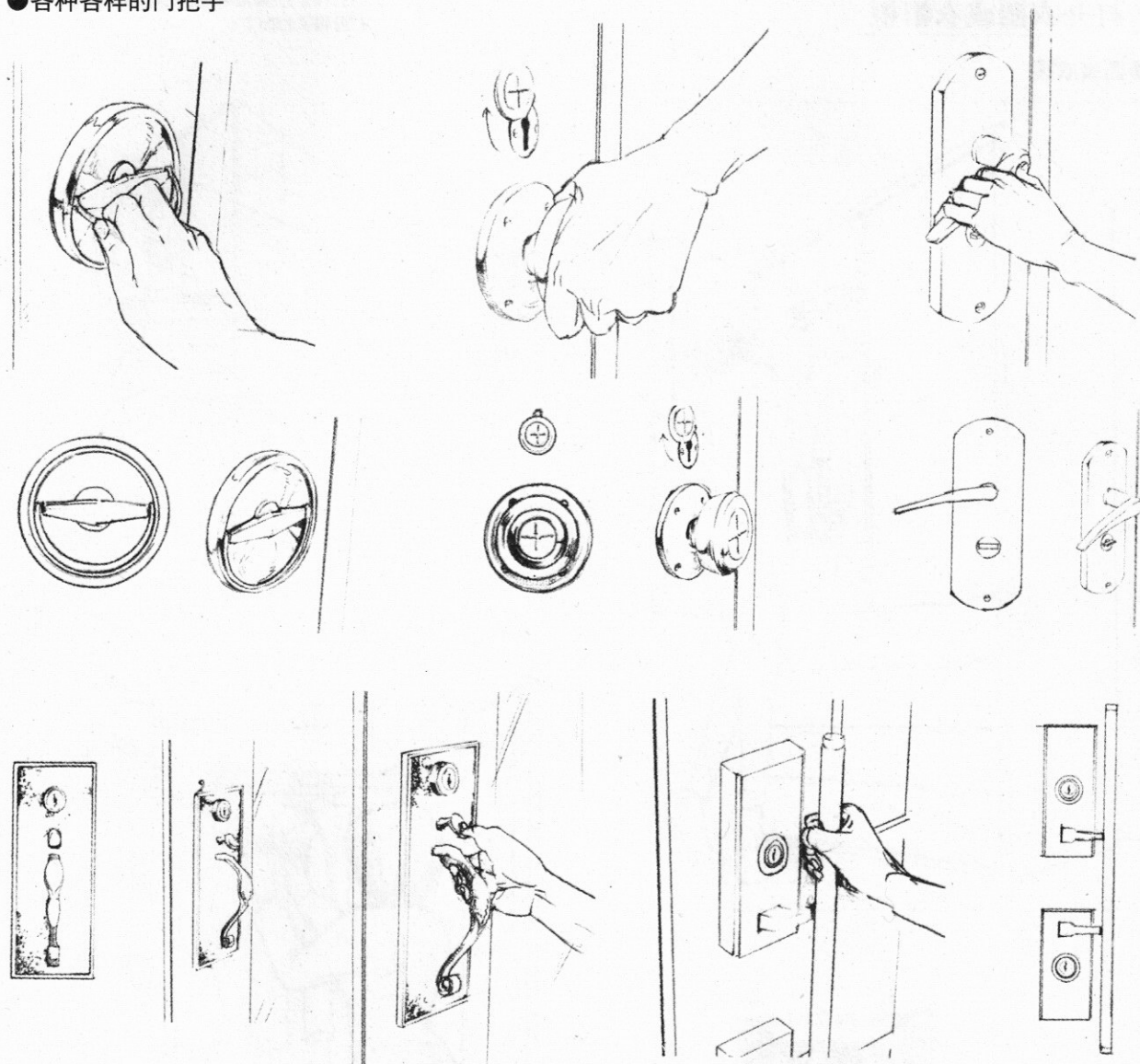
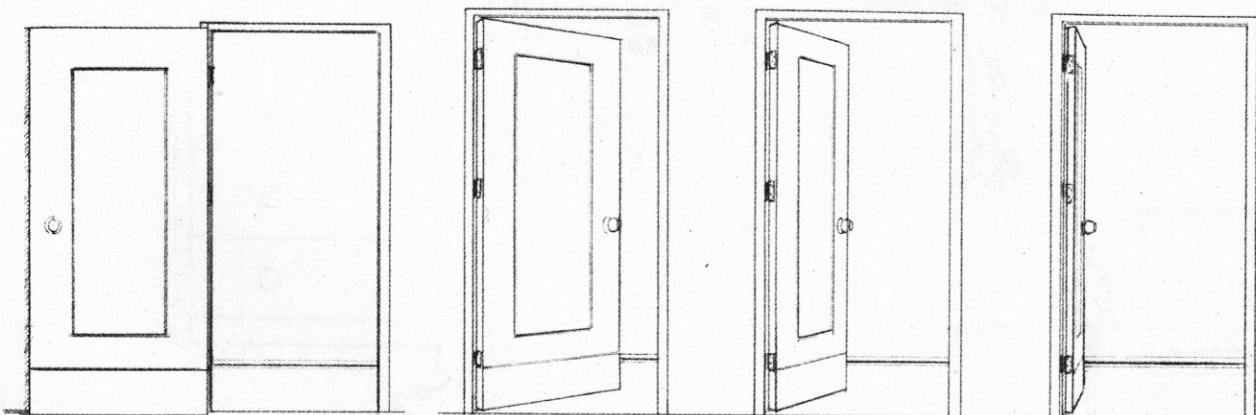
与墙壁正面相对站立。

表示人物姿势的线（中心线）要垂直绘制（与表示假想人物身体的直柱相同）。

足部的线以及连接各关节的线都处理成与地面线几乎平行的样子。

将表示人物姿势的线画在墙壁上。这样将人物自身的身高会投射到墙壁上。

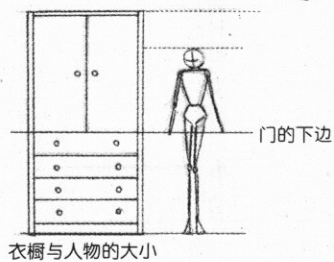
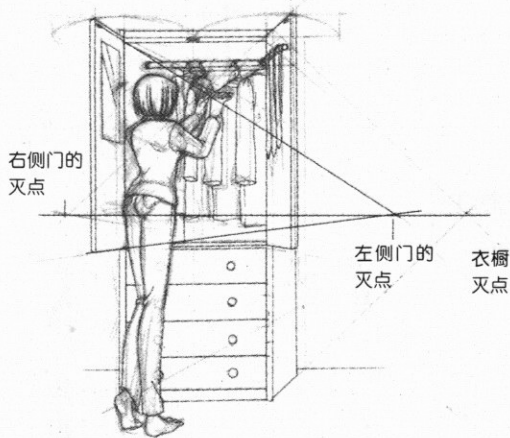
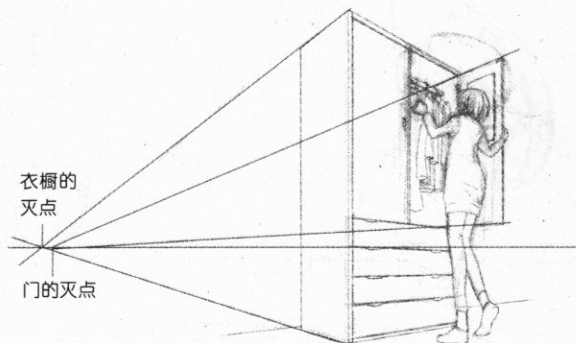
面向墙壁平行移动。

在比投射到墙壁上的人物自身的身高大约高出一头的位置画线，这就是门的高度。

画出表示门高度的线。

由于门的宽度大约为两个人并排时的宽度，因此取人物自身肩宽 2 倍的宽度进行绘制。

这样门框就完成了。

在比中间略低的位置画出门把手，这样草图便完成了。

门把手与手

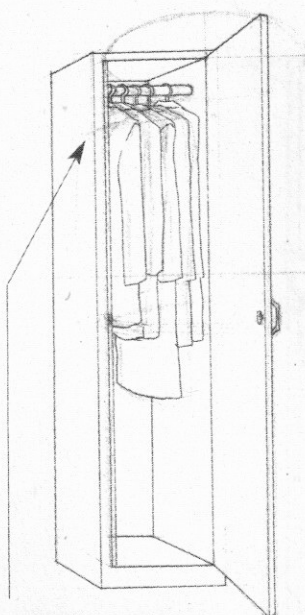
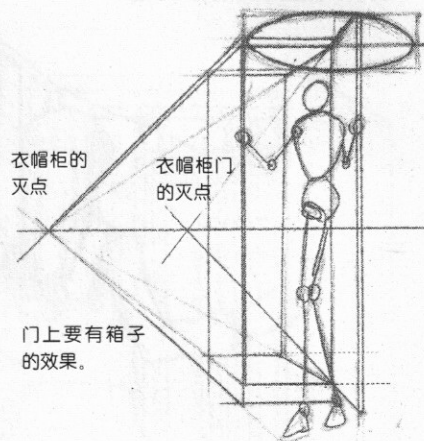
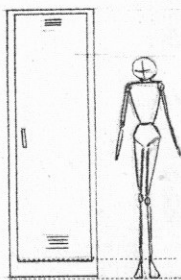
●门把手与门把手周围

横直

正面

●旋转门把手

门无声地开了

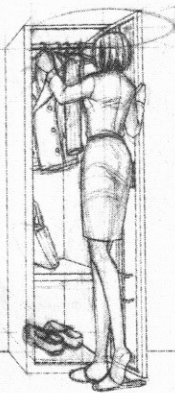
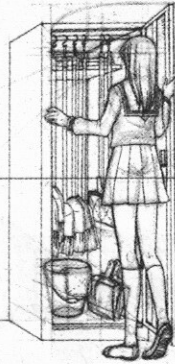
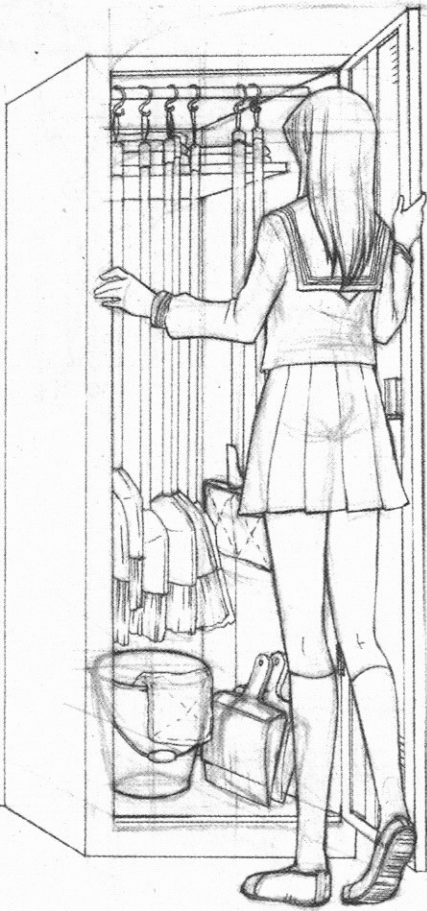
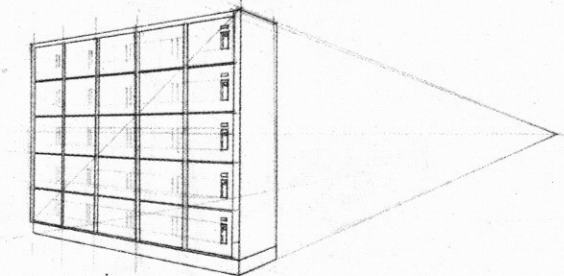
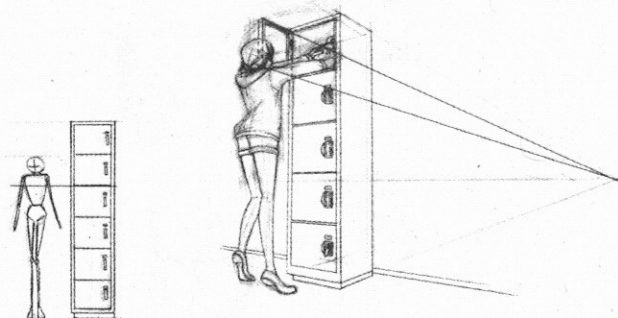
向外打开或拉开的门

●各种各样的门把手
向内打开或推开的门

打开衣橱或衣帽柜

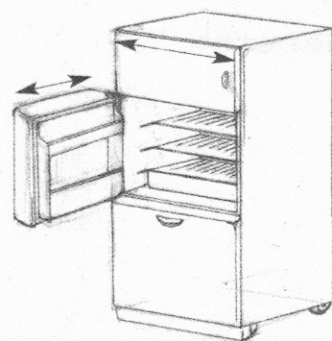
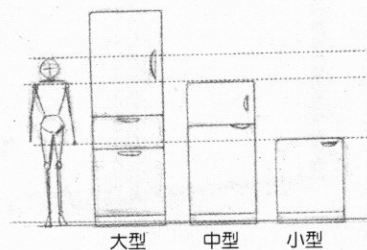
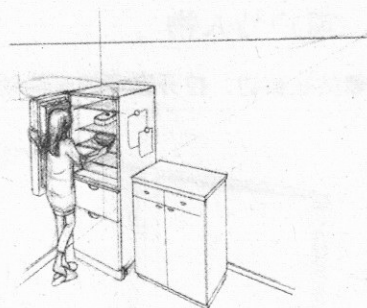
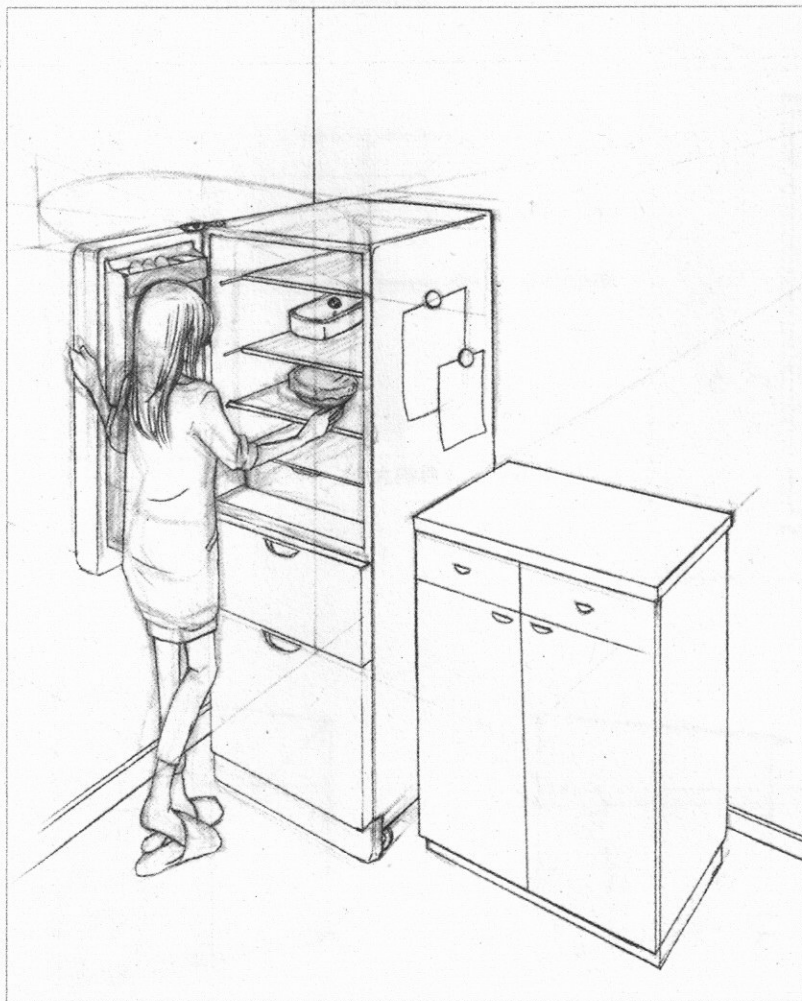
与打开的门的画法相同，在画的时候可以考虑成“打开箱子上的门”。

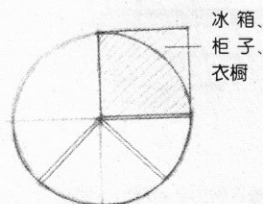
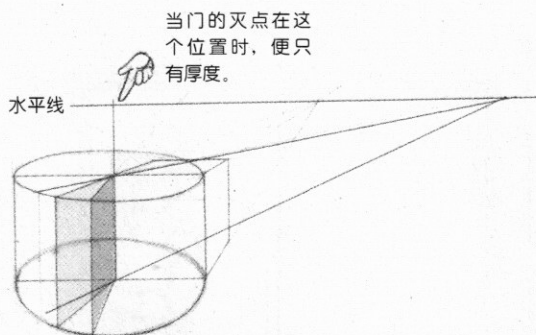
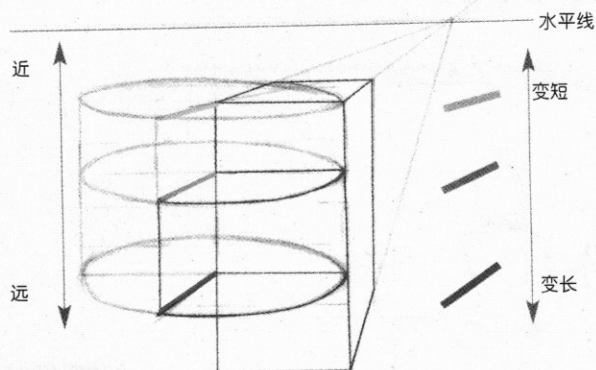
●西装衣橱

衣橱与人物的大小

●衣帽柜

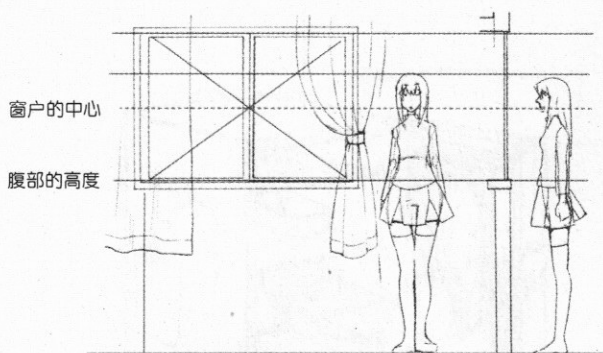
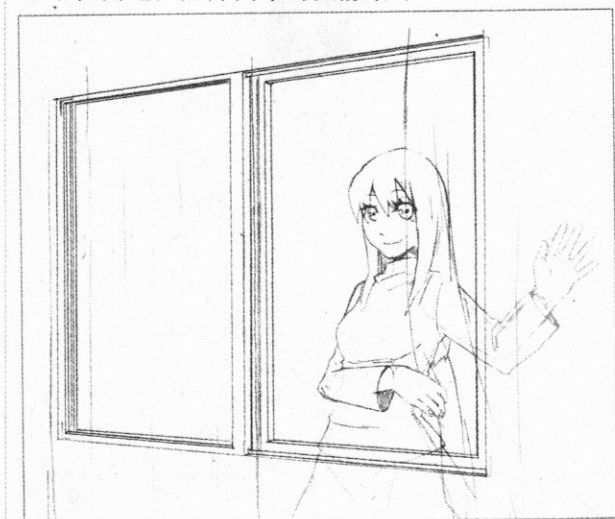
打开衣帽柜

柜子里的物品根据箱子的灭点来绘制。

从衣帽柜中取出衣服

衣帽柜与人物的大小

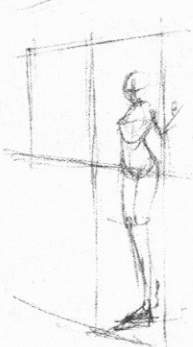
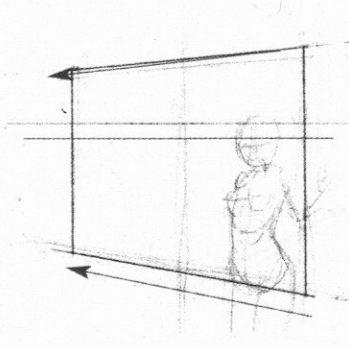
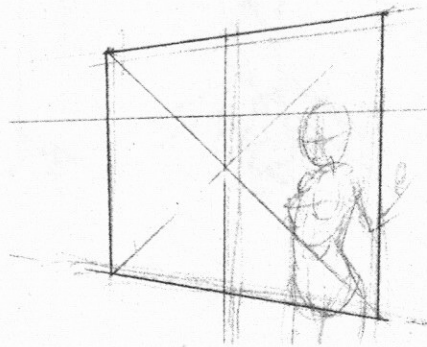
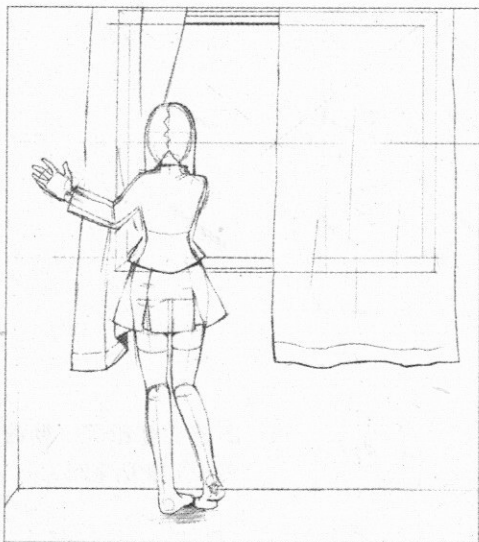
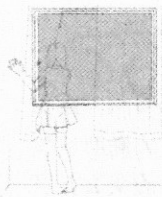
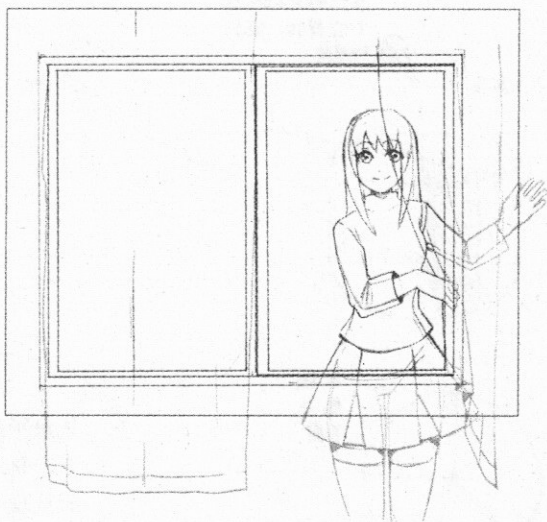
衣帽柜与门的灭点重合。

装有清洁用具的储物柜

投币式储物柜

运用SLASH法绘制。

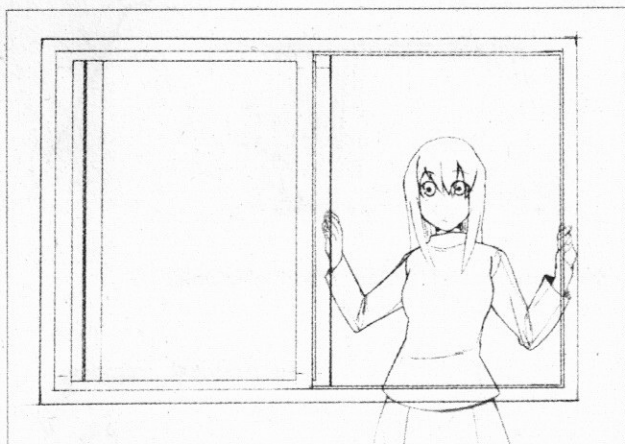
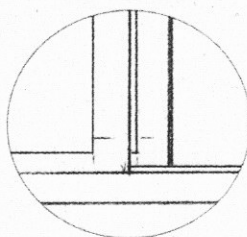
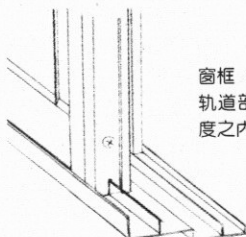
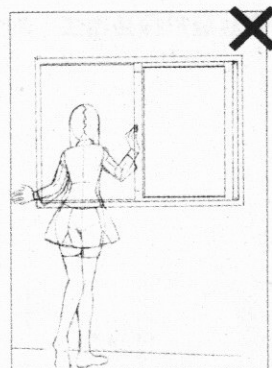
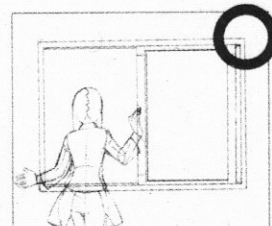
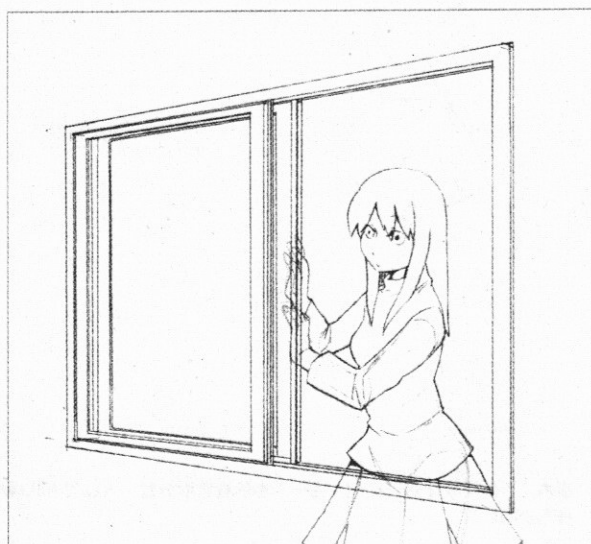
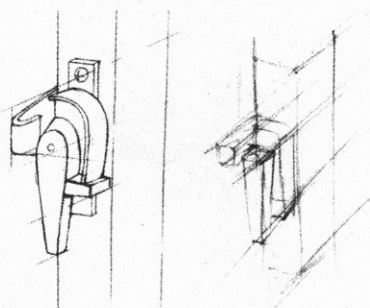
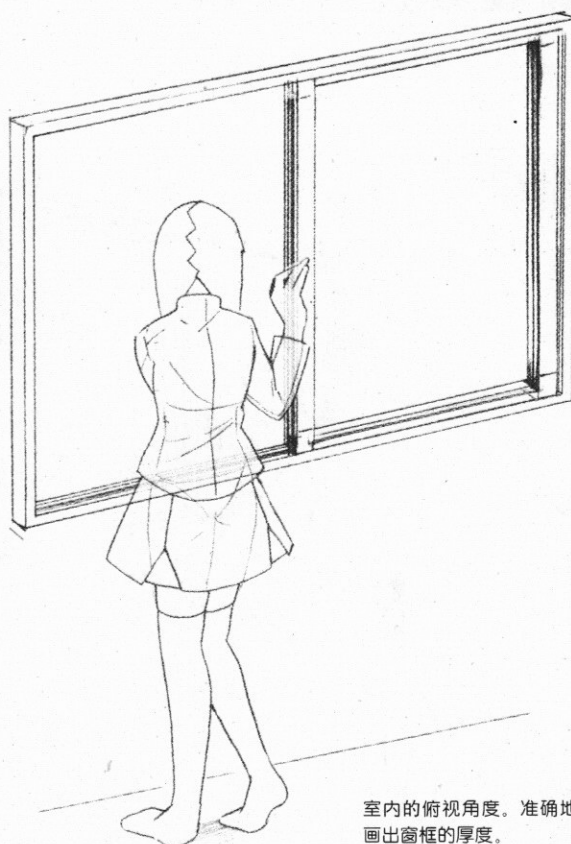
●冰箱

门宽度变化的处理与房间门的处理相同。

宽度的把握

从正上方看到的情况。

窗户与人物

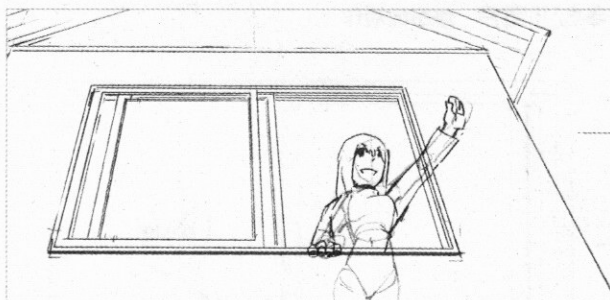
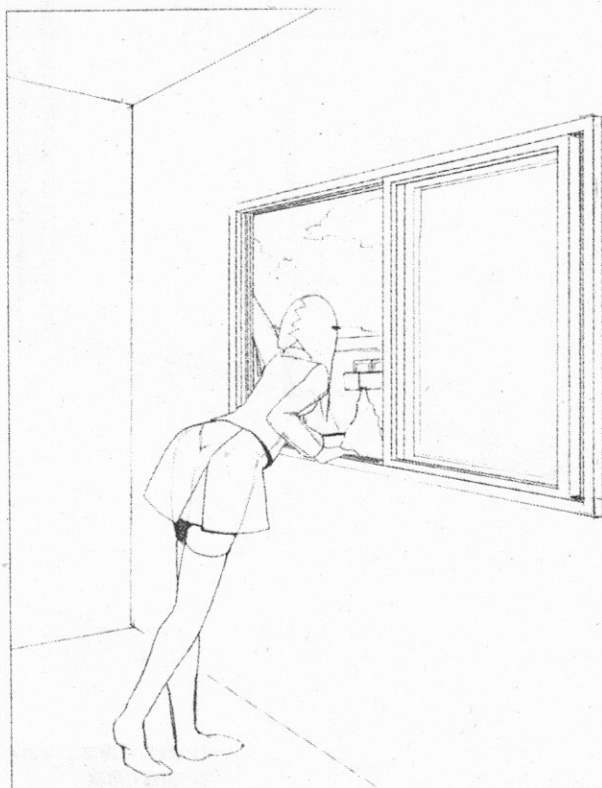
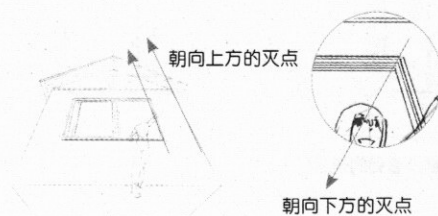
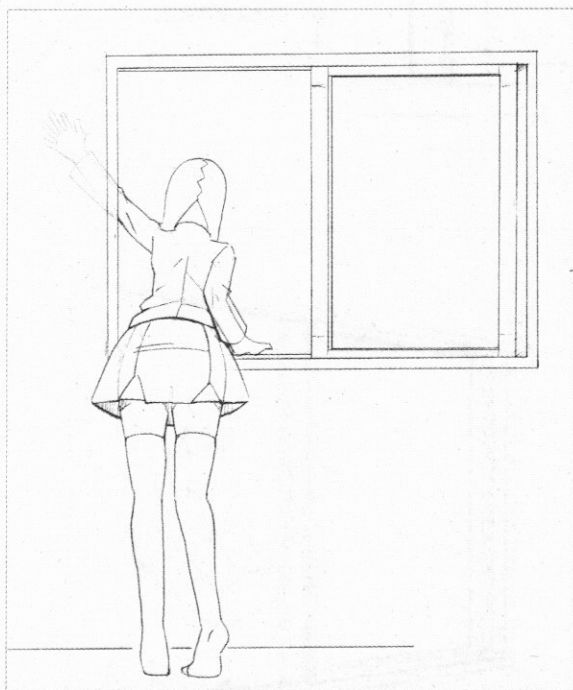
在处理静态动作时采用一点透视效果会更好，在处理动态动作时采用两点透视效果会更好。

●站在窗边，拉开窗帘的安静动作

窗户与人物的大小

画图的基本顺序

画出地面的线、窗框、人物的全身，从而确定人物站立的位置以及人物与窗户的平衡关系。

画出窗框。

通过叉号法找出窗户的中心。

室内

被窗帘以及人物遮挡而看不到的窗户部分。

从室外看到的情况。将原本看不到的手和腰以下的部分也画出来，要注意画面的平衡。

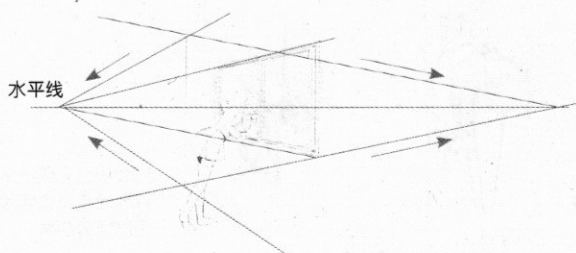
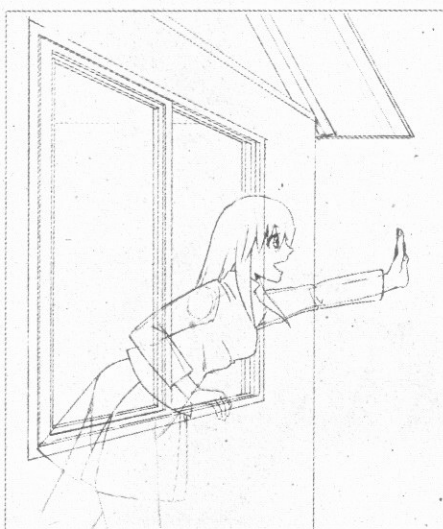
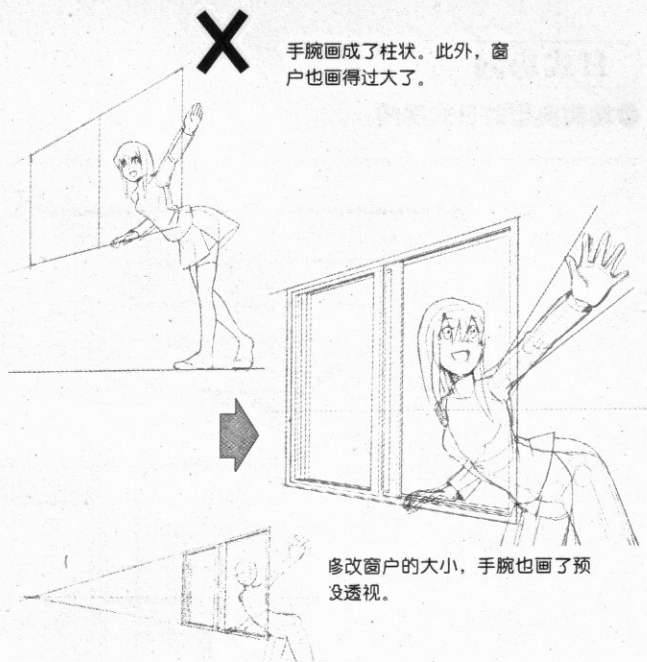
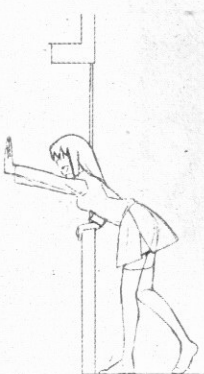
●打开窗户　静态的动作

从室外看到的情况。

不能将窗框（铝合金框）的宽度画得杂乱不一。

窗框（铝合金框）与轨道。轨道部分是包含在窗框厚度之内的。

室内。失败的例子。虽然窗框是朝向正面的，但地面的线却画成了斜线。

这是通过画面裁剪来避免失败的例子。只要看不到脚就没有问题了。

室外。

门锁部分。通过平行线和垂直线立体地处理门锁的形状。

室内的俯视角度。准确地画出窗框的厚度。

●从窗户探身出去　动态的动作

室外。仰视。两点透视法。

室外。仰视。在上方和下方取灭点的不规则两点透视法。

室内。两点透视法。

室内。不使用草图进行绘制。由于人物的脚后跟抬起，所以是表现探身出去的动作。

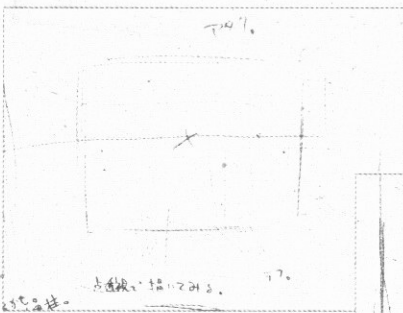
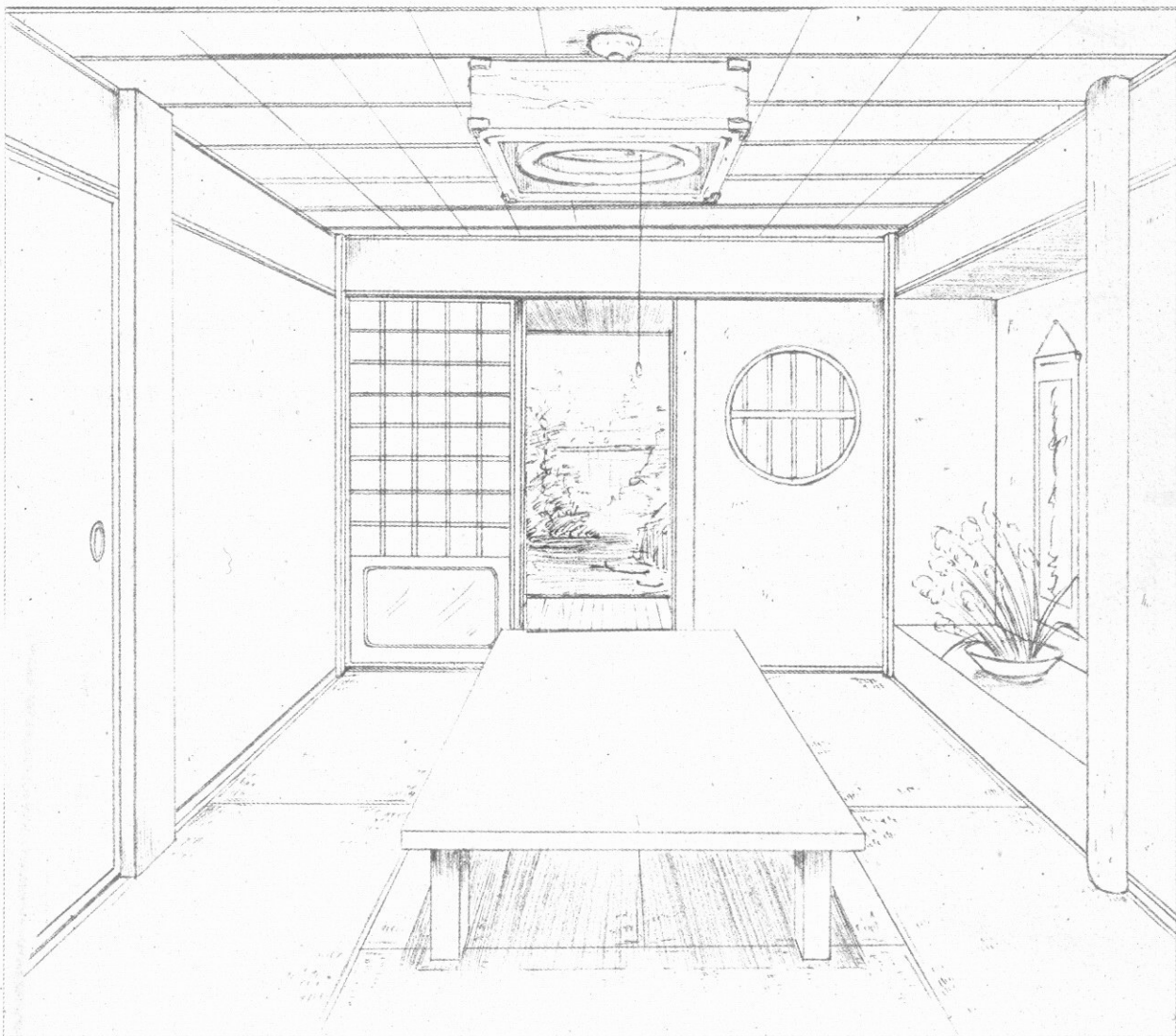
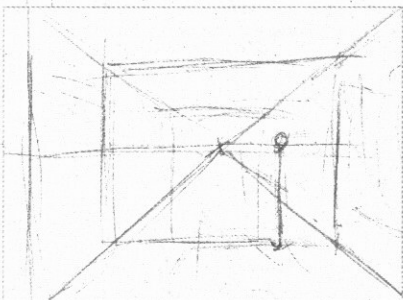
○ ×

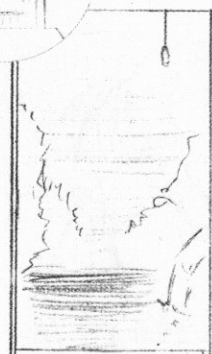
手腕画成了柱状。此外，窗户也画得过大了。

修改窗户的大小，手腕也画了预设透视。

室外

室外

试着画出实际探身出去的程度。

室内。仰视。两点透视法。

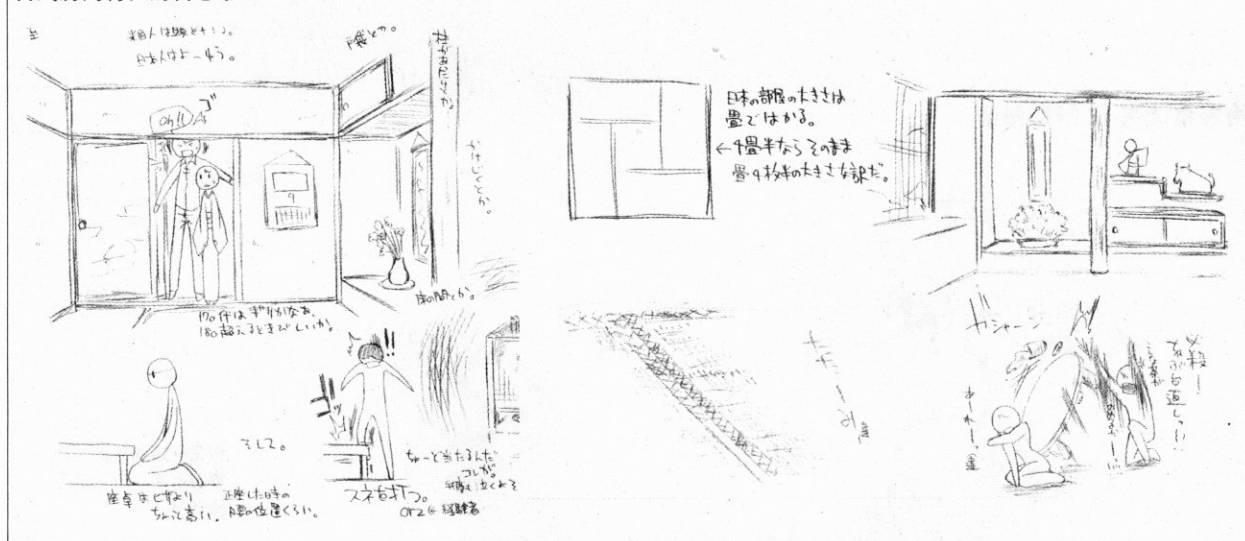
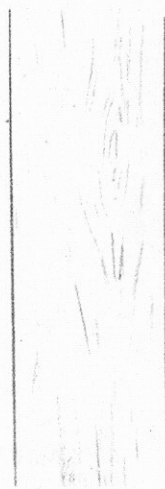
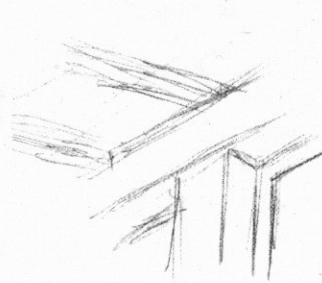
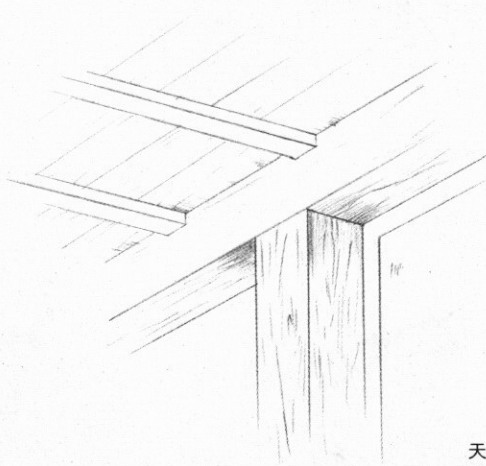
日式房间

●绘制典型的日式房间

效果草图。画出了大概的效果。在这个阶段，还要确定水平线和画面的灭点。

画出确定房间宽度的四个角，并从灭点画出天花板和地面的边线。

一个要点，即
从拉开的隔扇能够看到外面的风景。

通过树丛的轮廓和斜线
来绘制画面。

意象性地画出树木、庭
石、围墙等，并通过白
色与黑色的对比变化让
人感受到画面的进深感。

确定了大致的轮廓线后，再画出细节，画面便完成了。

日式房间特征的备忘录

表现日式房间的“木头的质感”

粗大的柱子以及轻薄的木板等表现出
天花板周围的角材和木材的轮廓。

天花板周围。
房梁和柱子的表现。

柱子的肌理。

●绘制处于日式房间中的人物

用矮桌读书 -1 正侧面角度

效果草图。

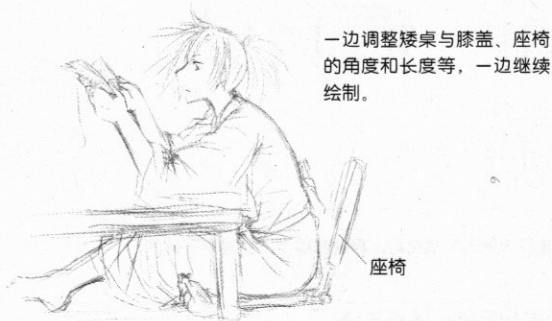
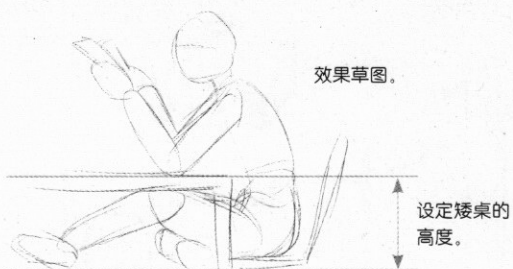
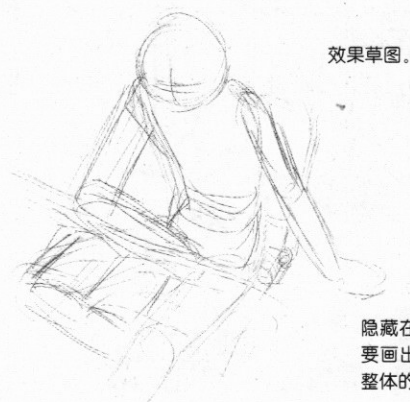
设定矮桌的高度。

一边调整矮桌与膝盖、座椅的角度和长度等，一边继续绘制。

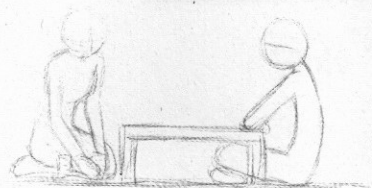
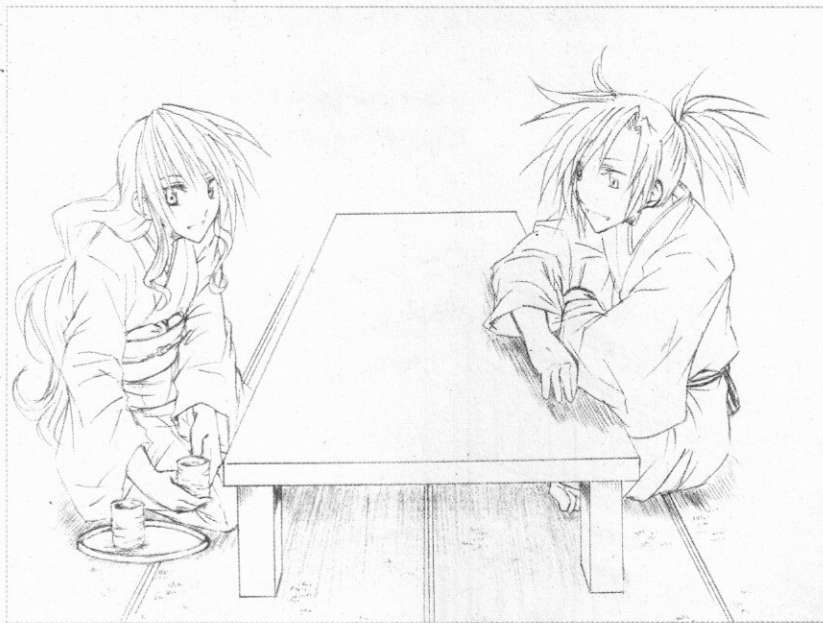
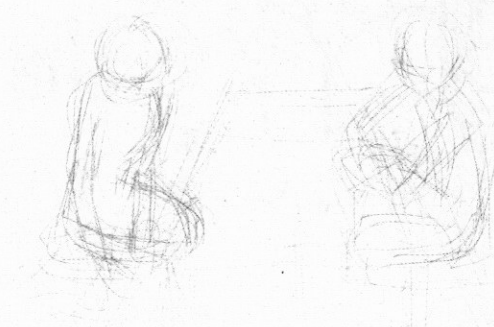
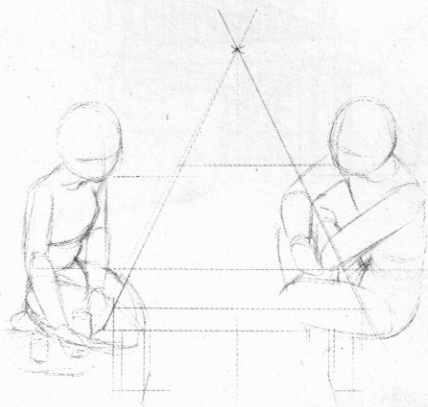
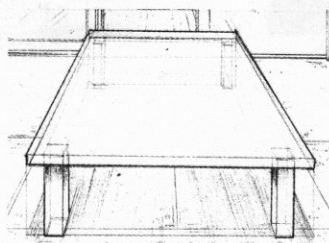
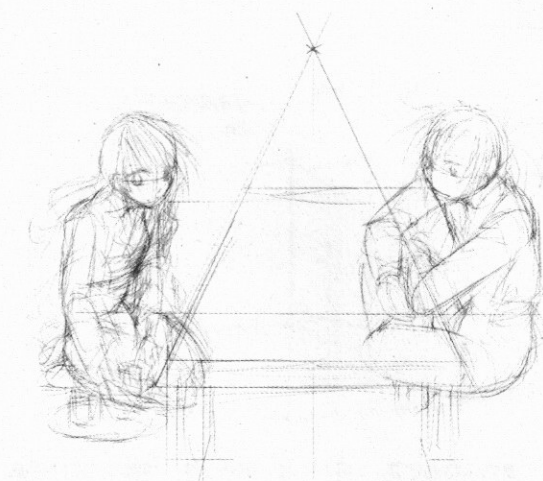
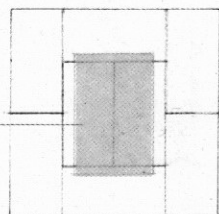
座椅

用矮桌读书 -2 俯视角度

效果草图。

隐藏在矮桌下的脚也要画出来，从而确定整体的效果。

为了方便处理桌子与人物的位置关系，将人物画成素描人偶的样子。

进一步画出脸部与和服。

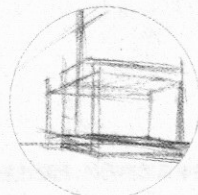
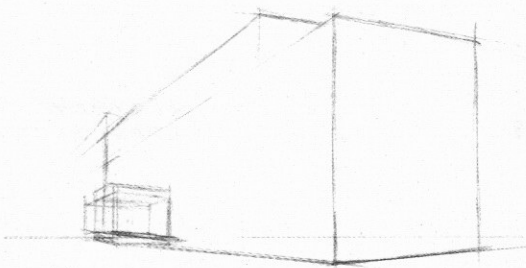
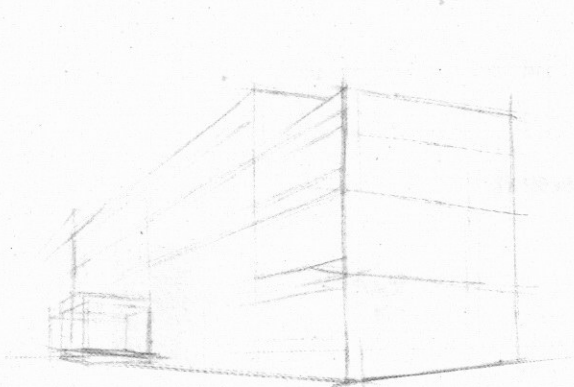
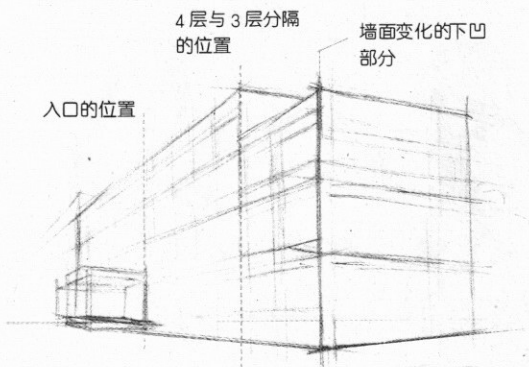
相对而坐

像示意图一样，画出座椅的高度、两人的位置关系以及两人姿态。

处理矮桌草图的同时，粗略地画出人物的草图。

确定灭点画出桌子。将人物画成素描人偶的样子，并从关节处准确地处理人物的姿态。

矮桌透视图

榻榻米的安排

绘制学校

对于有许多人聚集的大型建筑物、大型房屋来说，用表现"宽度和进深"的两点透视法进行绘制效果会更好。

外观

与楼房的绘制方法相同。从将各层均等切分的位置开始进行绘制。

照片资料

以照片资料为基础，把握整体的形式。将学校的入口部分作为处理校舍高度、楼房各层高度的标准。

大致划分各层。

在兼顾入口的位置、4层与3层分隔的位置、墙面变化的下凹部分的同时处理楼房各层的高度。

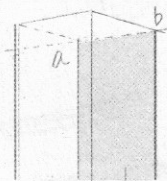
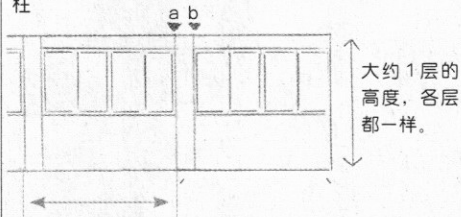
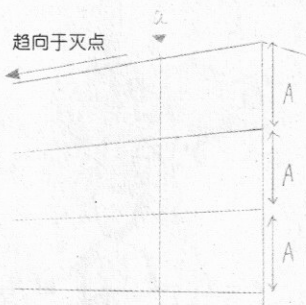
特别讲座

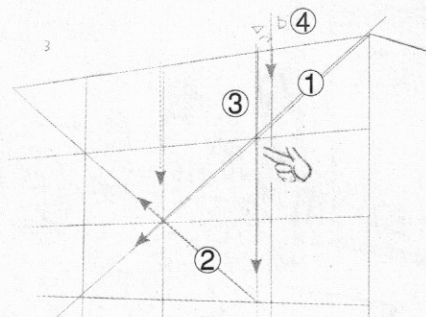
准确地处理建筑物的立柱间宽度的方法

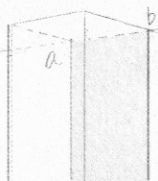
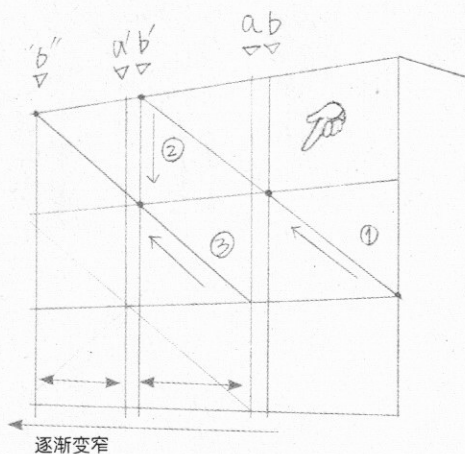
柱与柱之间的间隔越向远处越狭窄。当需要准确地画出这些间隔时，要清楚地处理柱子的底面部分。

柱子的底面

这个部分从正面处理。

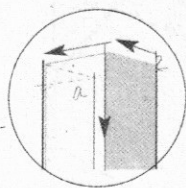
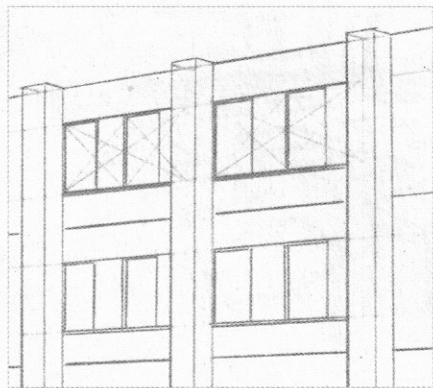
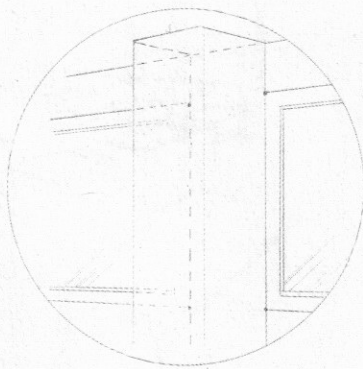
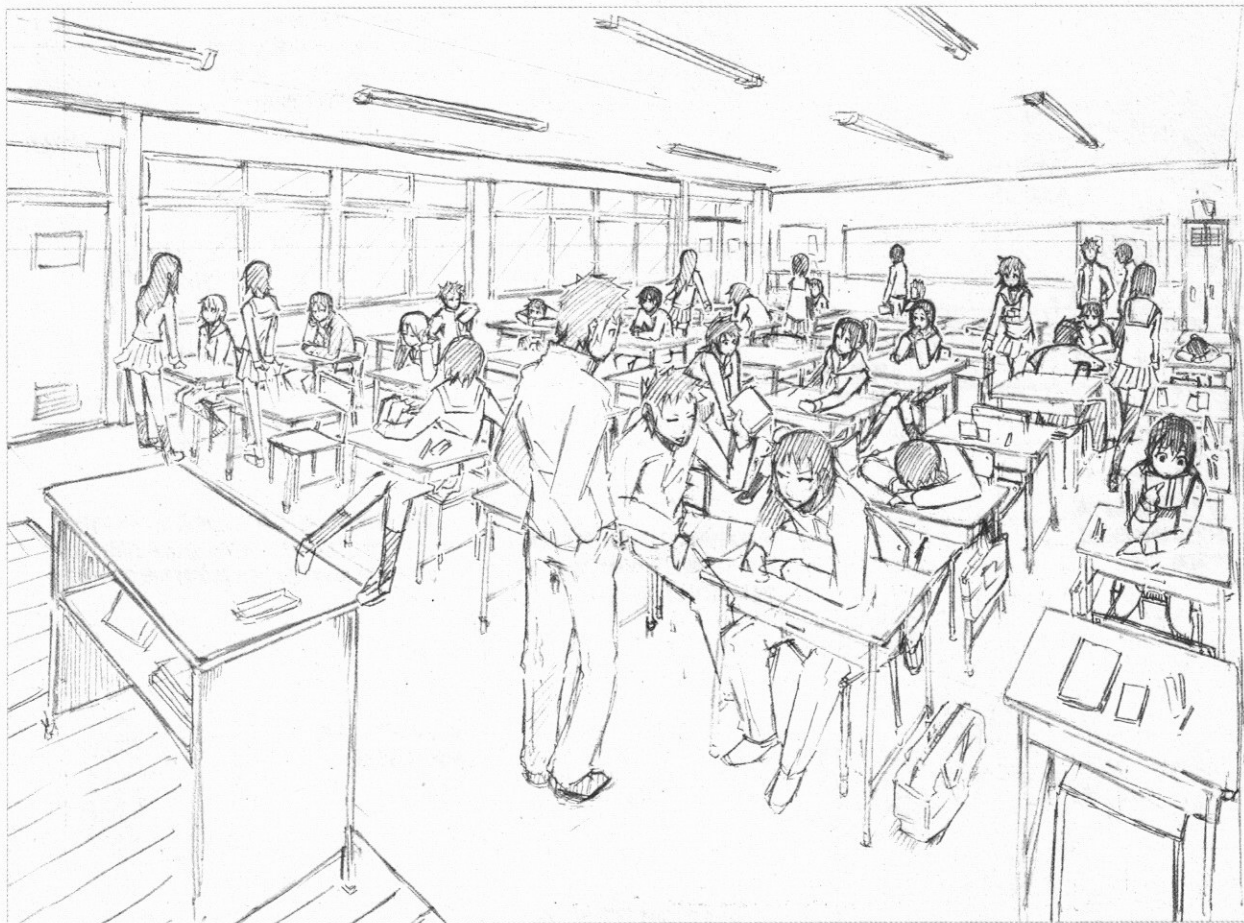
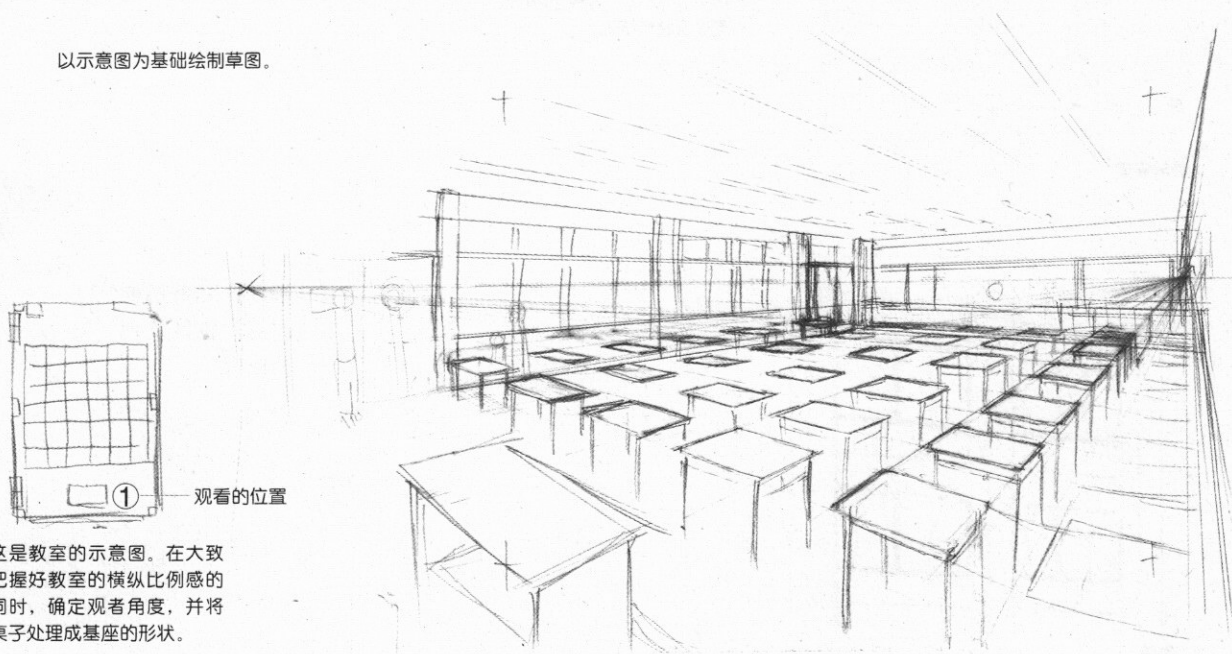
大约1层的高度，各层都一样。

为了在有透视的情况下准确地画出这个距离……

趋向于灭点

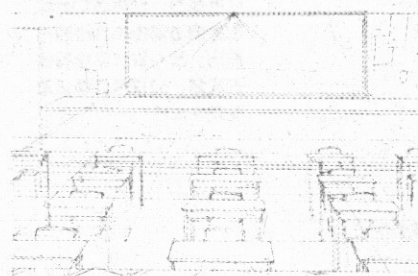
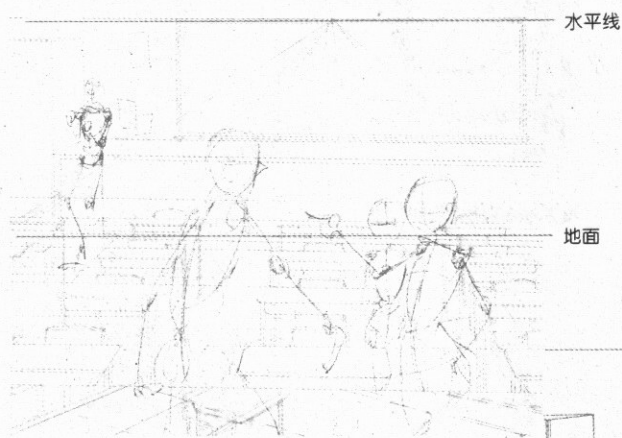
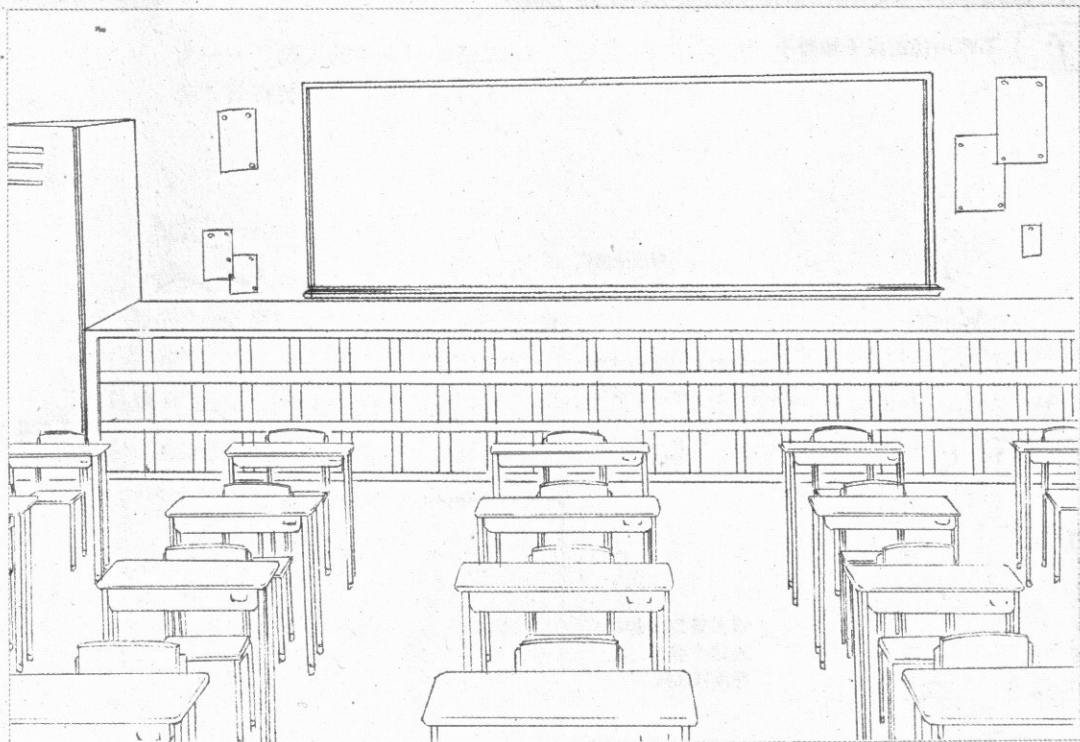
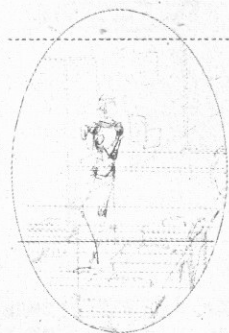
如果均等地划分出各层的高度（A），那么1–4层就能很容易确定。接下来，处理有立柱的地方（a）。

通过斜线法，在校舍的正面画出均等的方框（①－③）。这样，被柱子所切分出来的部分就确定了。接下来，垂直地画出确定柱子宽度的线④。

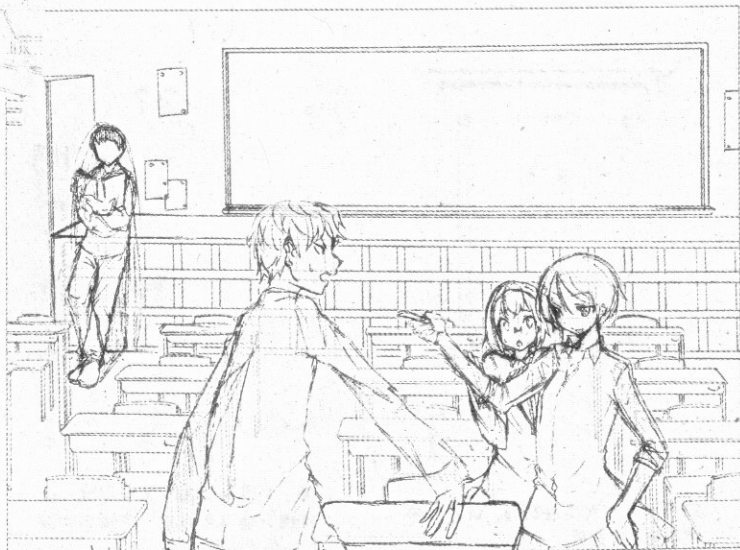
逐渐变窄

a–b是立柱的宽度。同样通过斜线法，在正面画出b的位置。这样就得到了立柱的底面。

添加其进深，并将其处理成立柱。

趋向于灭点

完成。

先确定在教室的什么位置从什么高度画然后再进行绘制。

以示意图为基础绘制草图。

这是教室的示意图。在大致把握好教室的横纵比例感的同时，确定观者角度，并将桌子处理成基座的形状。

●眺望教室的后方

水平线
地面
对于“展示场景”等说明性的画面来说，一点透视的效果更好。
确定地面的线和站着的人物是这幅画面绘制的开始。

桌子和椅子

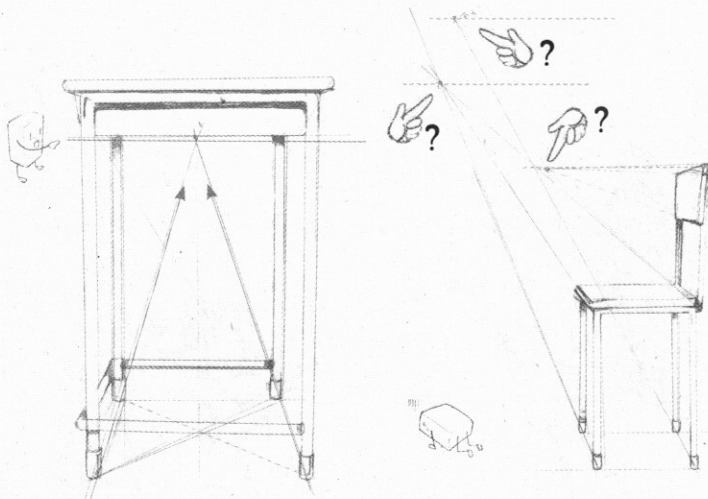
不可小视的桌子和椅子

以“面对桌子的人物”……为题目，这是 S 君大胆挑战“全身”的记录。

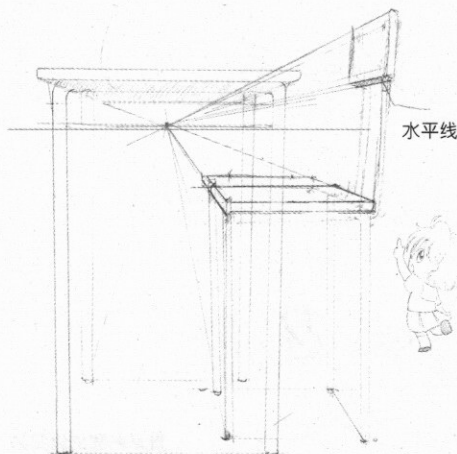
●向横向挑战

效果草图

绘制草图，按照通常的状态兼顾进深感将其绘制出来的。乍一看似乎没有什么问题，但是再次确认草图就会发现……

桌子与椅子的透视不一致。

1. 分别检查桌子和椅子

由于桌子的灭点很明确，所以水平线就在这个位置。

每一个灭点都有一条水平线，这种情况是不存在的。这里必须确定一条水平线。

这是将椅子按照桌子的水平线和灭点画出来的。在这种情况下，由于椅子的靠背部分属于“上面部分”，所以有必要画出椅背的底面。

2. 回到处理椅子透视的基础

根据椅背使座面、椅子腿与草图相合。

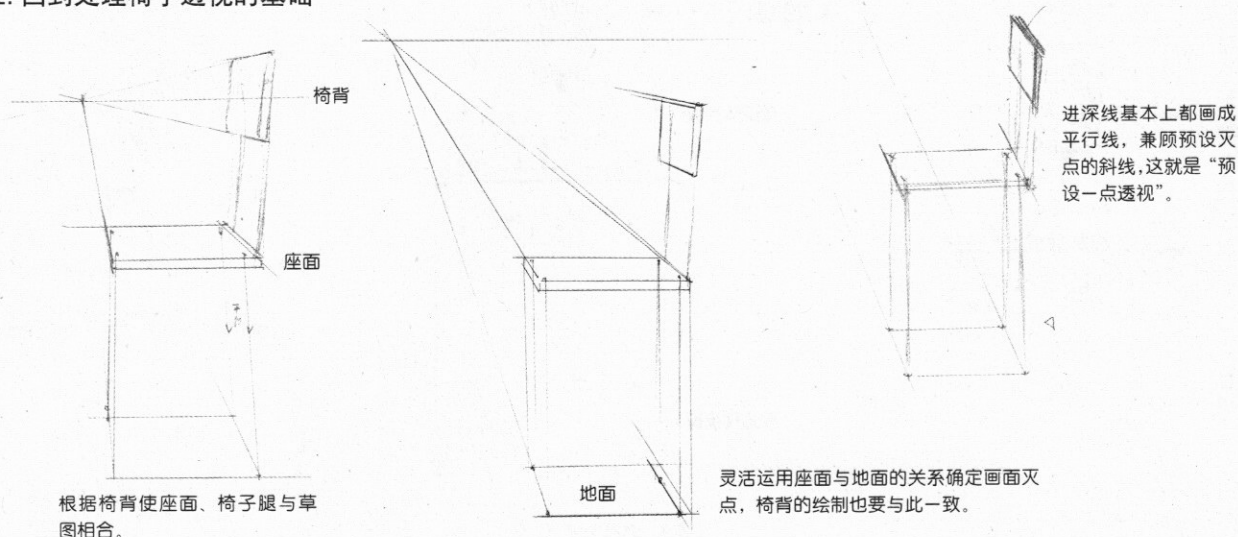
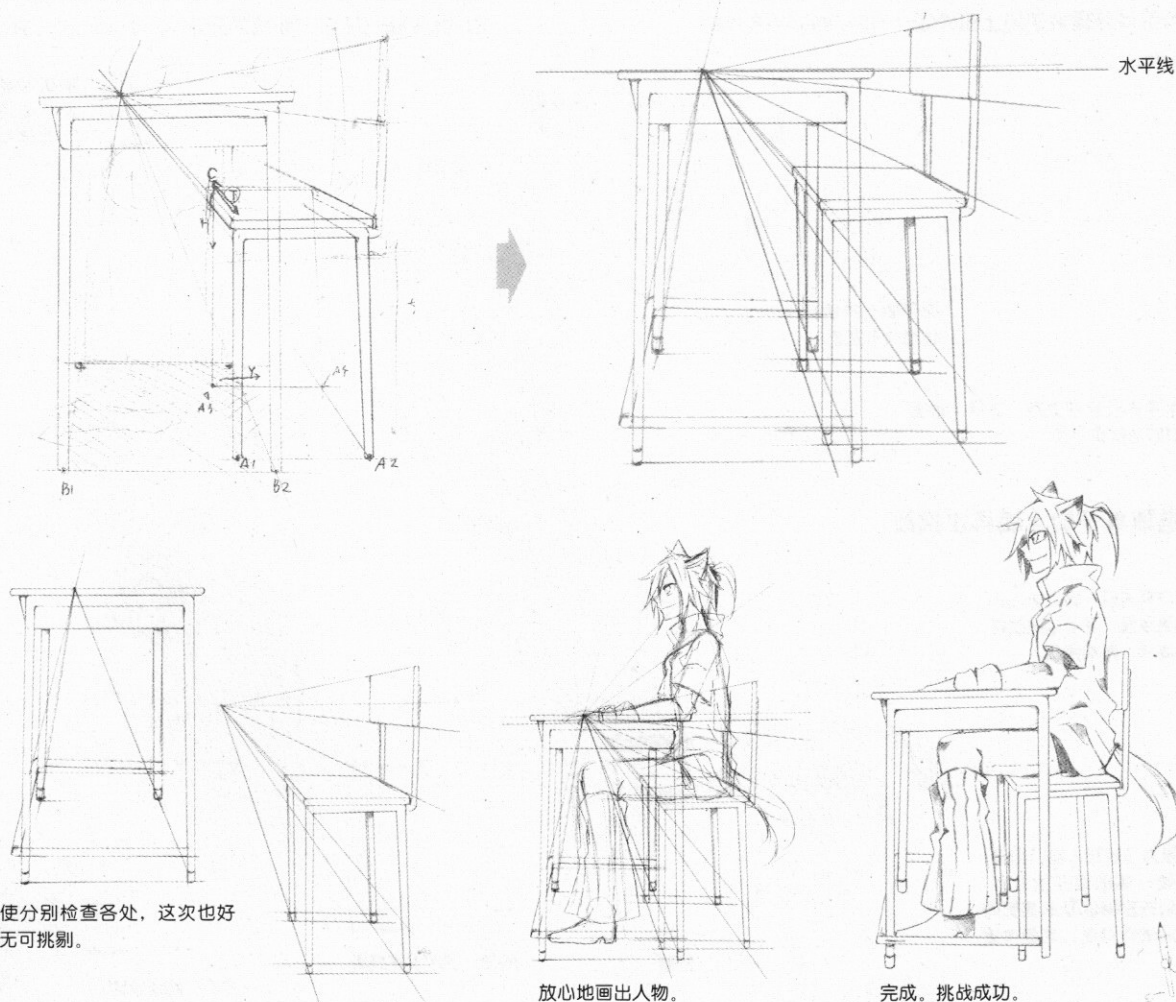
灵活运用座面与地面的关系确定画面灭点，椅背的绘制也要与此一致。

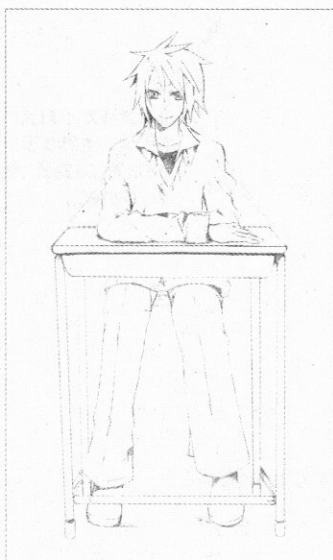
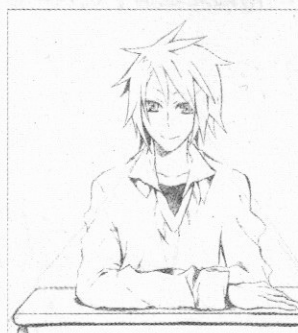
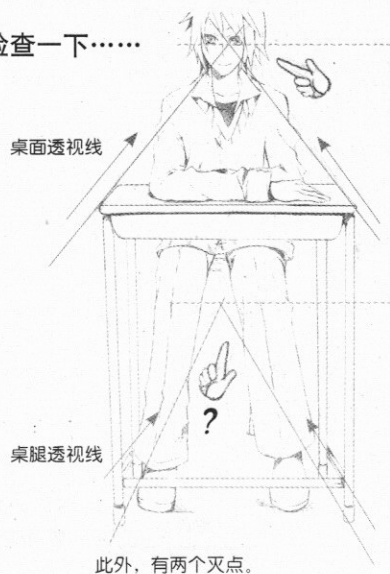
进深线基本上都画成平行线，兼顾预设灭点的斜线，这就是“预设一点透视”。

3. 然后再挑战：根据桌子的透视修改绘制椅子

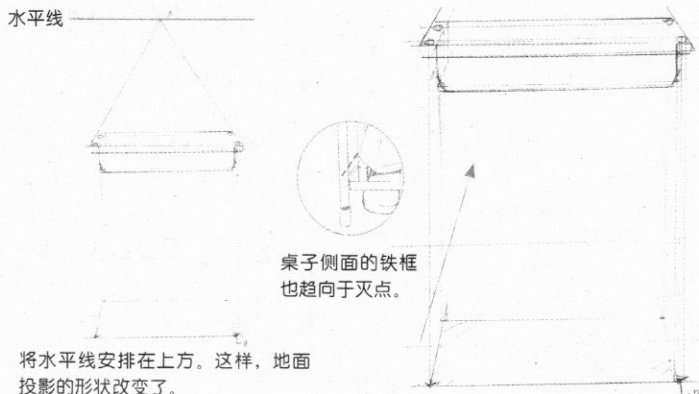
水平线

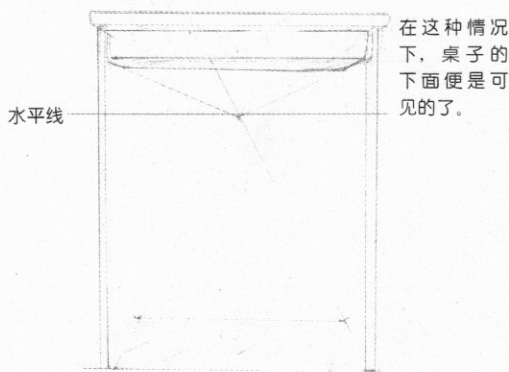
即使分别检查各处，这次也好像无可挑剔。

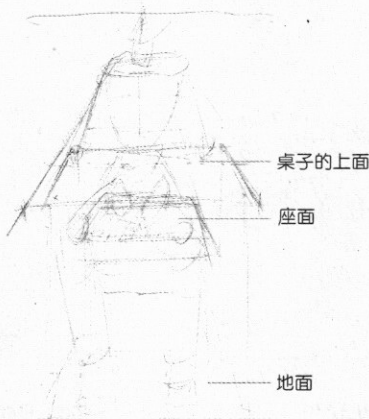
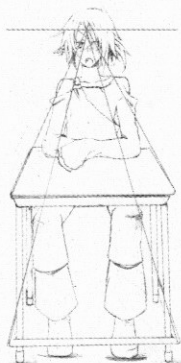
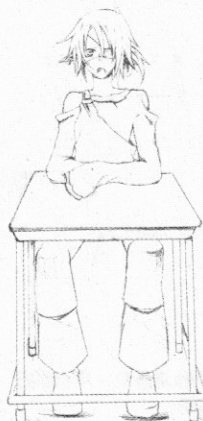
放心地画出人物。

完成。挑战成功。

●向正面朝向挑战

2. 对策：是取桌子的上面呢，还是取地面呢

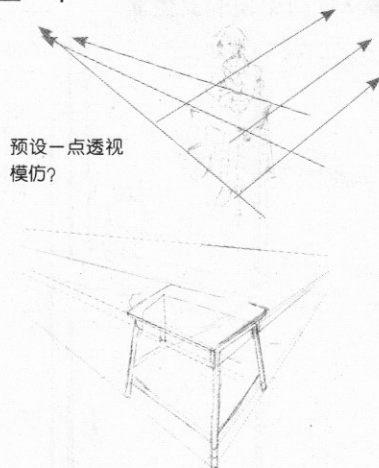
A. 灵活地处理桌子的上面外观——以人物的上半身为主

将水平线安排在上方。这样，地面投影的形状改变了。

B. 灵活地处理桌下地面的外观——以人物的下半身为主

在这种情况下，桌子的下面便是可见的了。

3. 选取桌子的上面再次挑战！

如果需要表现人物，那么脚比脸更重要！将水平线改在脸的高度，再次挑战。

虽然是为了表现人物，但是，与人物一体的桌子的上面、看不到的座面以及地面要同时兼顾进行绘制，这是很重要的。

检查。这次无可挑剔。

完成。挑战成功。

●向有俯视感觉的斜线角度挑战

检查一下……

预设一点透视模仿？

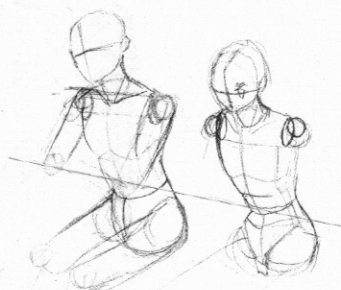
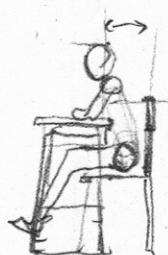
对策：将水平线安排在水平线上，拉开两个灭点的距离进行绘制。

回到基础

重新处理人与物的关系

简单地画出模式图性质的人物姿势。

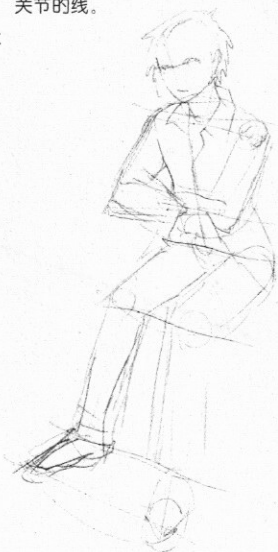
处理人物、桌子及椅子关系的简图。如果画得还不太习惯，就一边多画这样的简图一边进行绘制。

处理姿势

选取人物面向桌子时的角度。即使脸的方向略有不同，画面效果也会发生变化。

处理身体

立体地处理俯视时人物的身体。

可以看见身体朝上的部分。

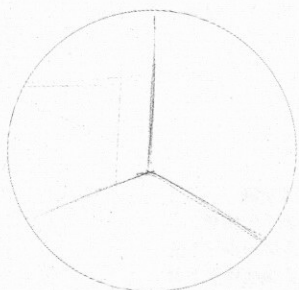
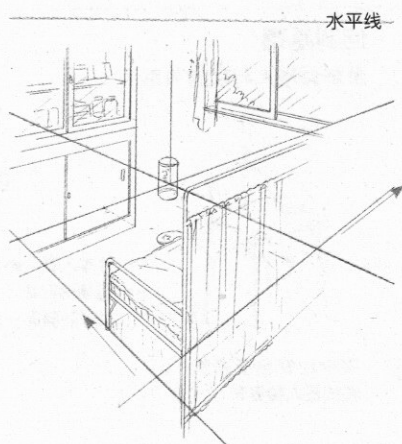
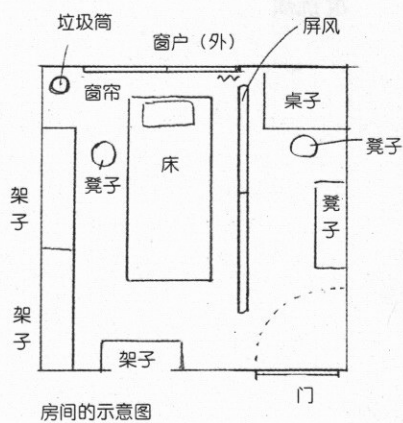
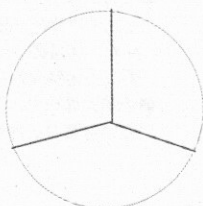
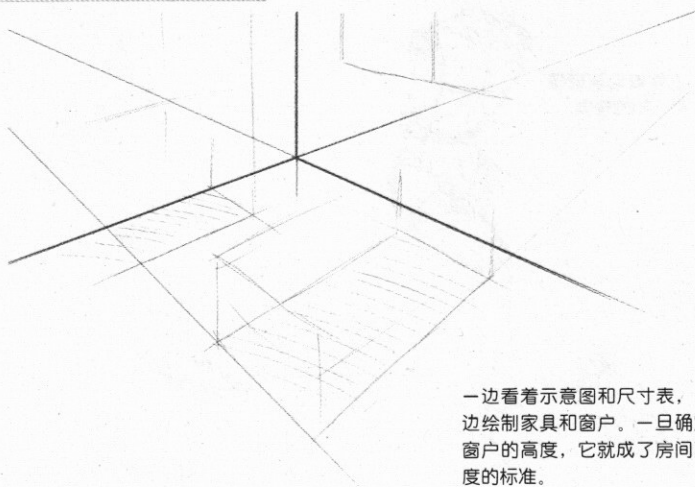
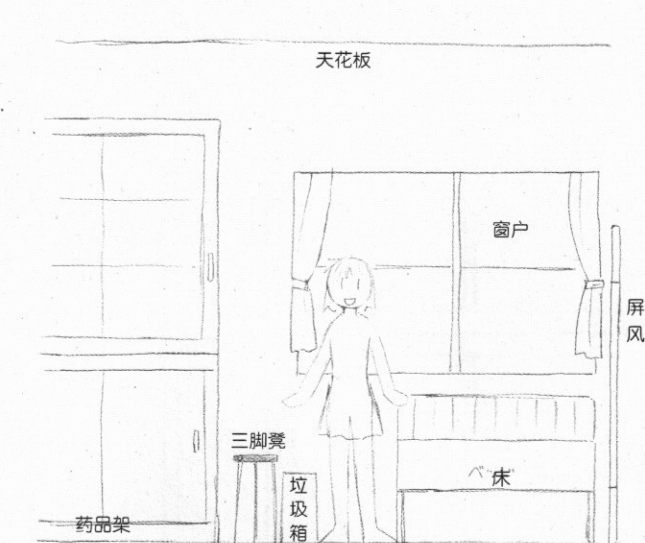
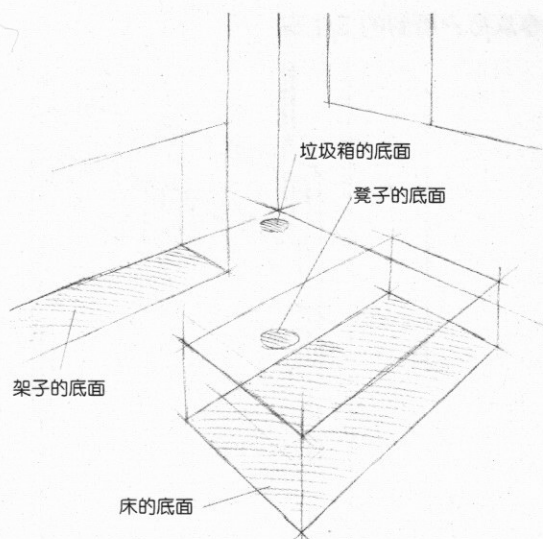
粗略地画出连接关节的线。

桌子的上面	座面
65mm × 45mm	39.5mm × 40mm

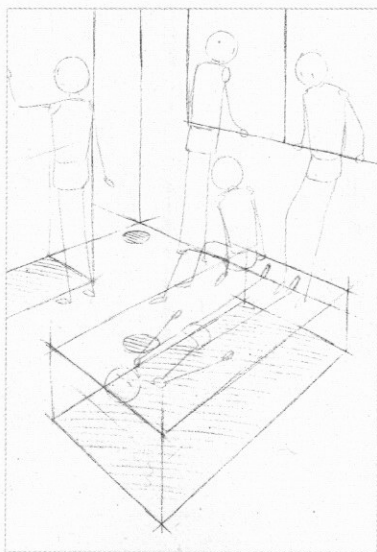
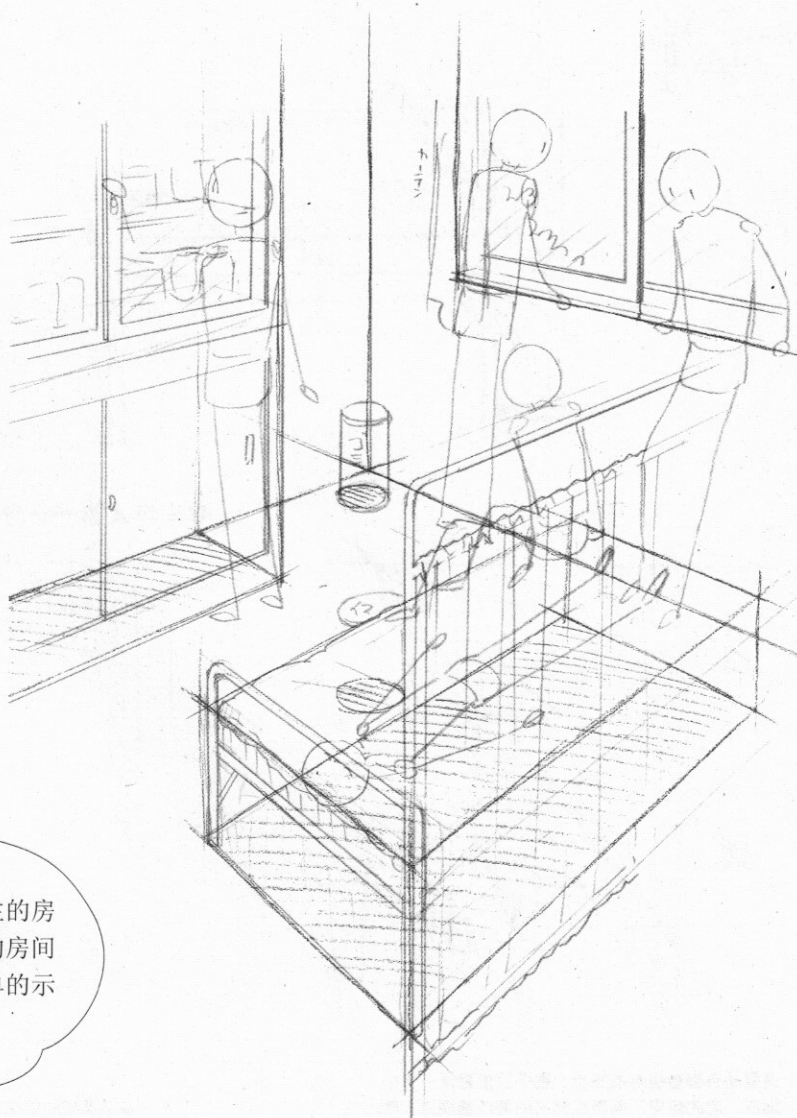
连接关节的线

●身体有无弯曲得到了明确。
●通过将桌子及椅子的下凹线与这条线平行绘制，使人物与桌子正面相对，而且使人物正坐在椅子上等情况的绘制成为可能。
●当强调透视时，有时候也会将这些线与透视结合起来绘制。

卫生室

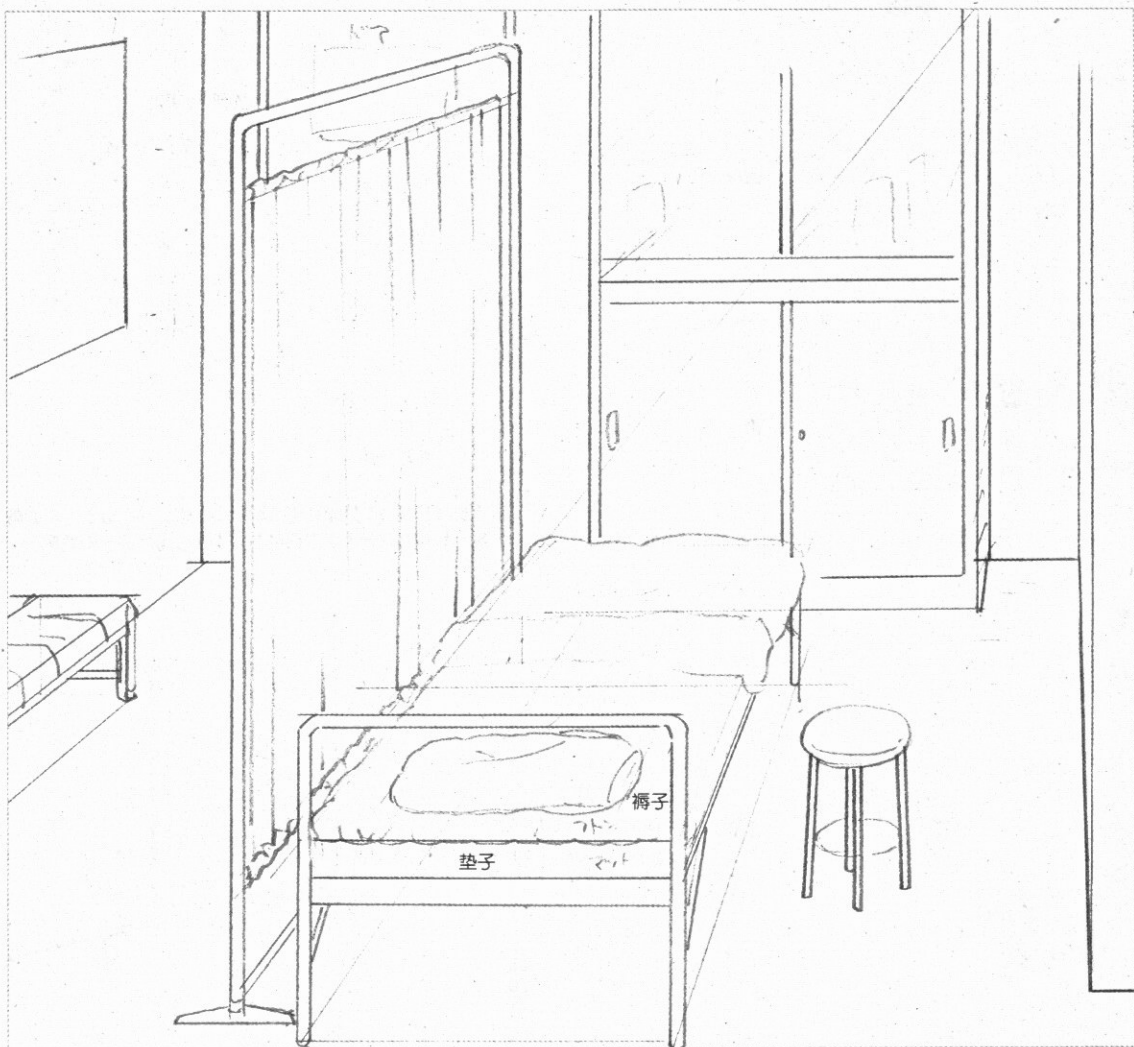
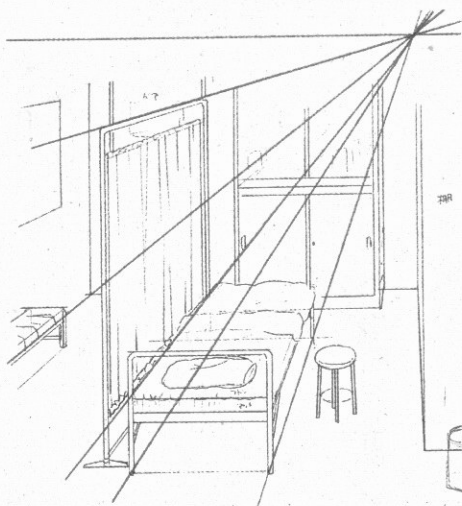
以屏风、床、药品架、带窗帘的窗户为特征。

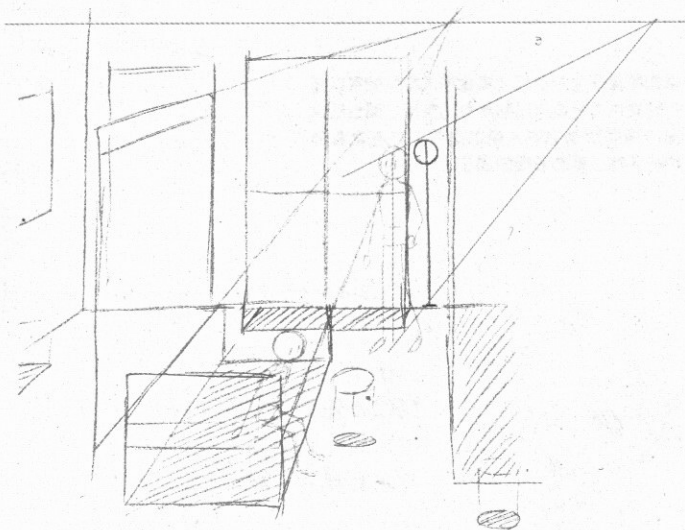
●从入口俯视的卫生室

构成房间的三条线，就足以构成一个空间。这个房间角落的水平线较高。

水平线较低的情况。

一边看着示意图和尺寸表，一边绘制家具和窗户。一旦确定窗户的高度，它就成了房间高度的标准。

尺寸表

找到床和架子的底面并把握好床的位置，从而确定它们的高度。其他放在床上的东西的位置也通过画出阴影来处理。

●安排人物

根据家具及窗户的尺寸来绘制人物。如果以窗户的高度为标准来绘制所有的东西，那么根据窗户高度所绘制的人物以及其他站在家具旁边的人物，就都会很协调了。

当出现以人物为主的房间以及作为舞台的房间时，就先画出简单的示意图和尺寸表吧。

●从窗户看到的卫生室

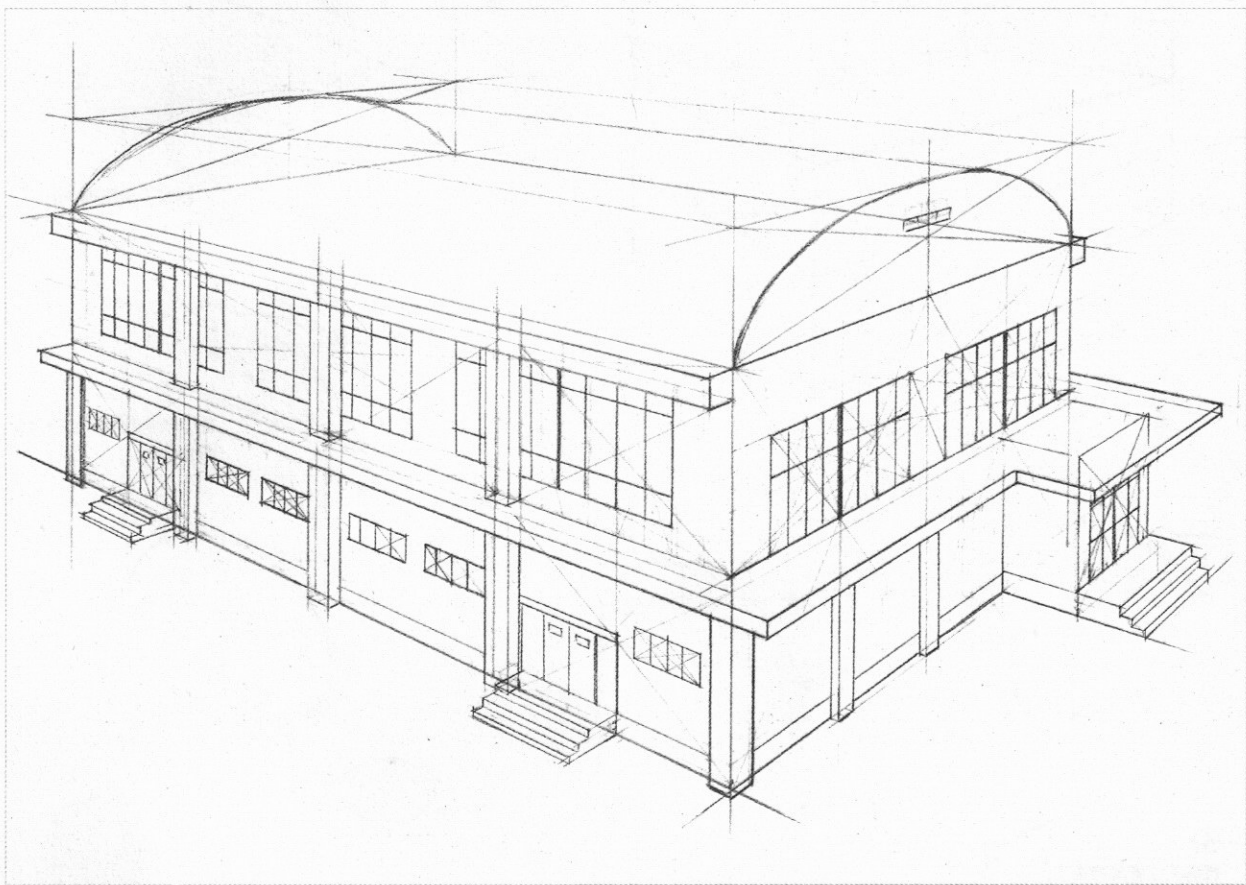
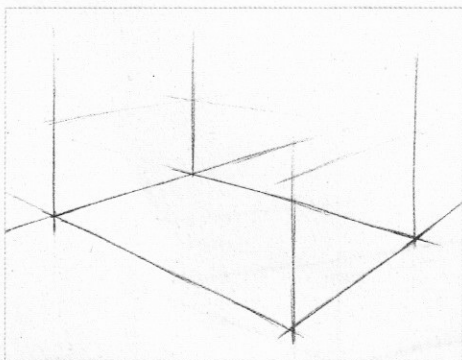
褥子

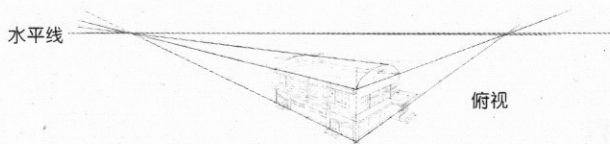
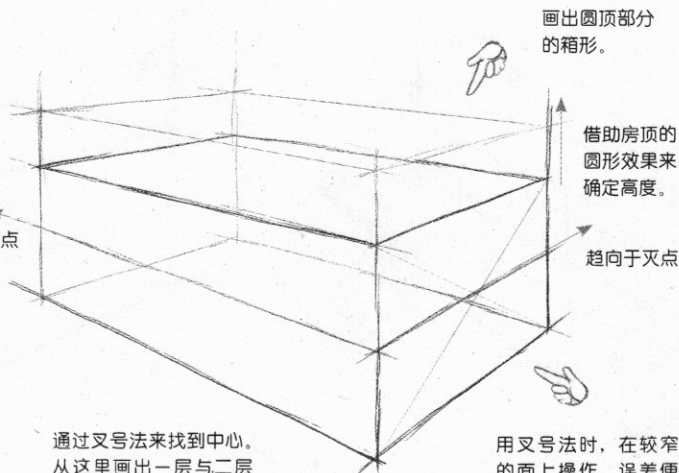
垫子

这是从外面看房间的感觉。由于卫生室是一个小房间，因此这里不用表现宽度的两点透视法，而用一点透视来绘制。

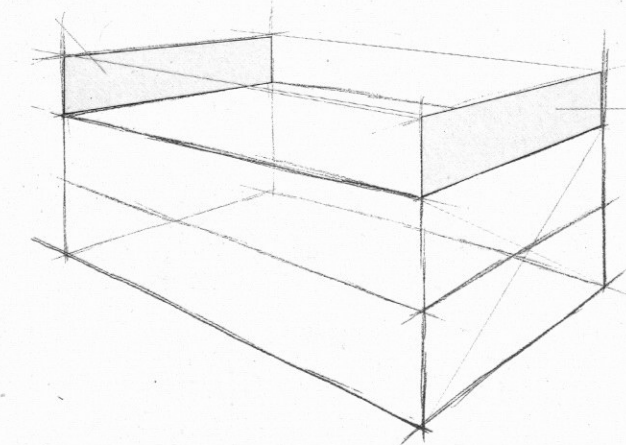
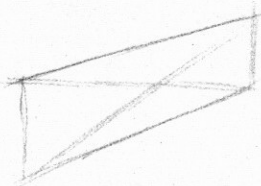
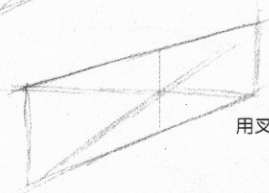
●安排人物——分身移动法

在药品架的侧面，墙壁旁边等位置安排假想人物来绘制。

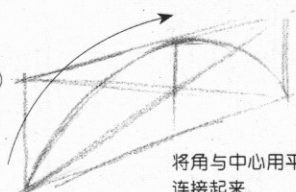
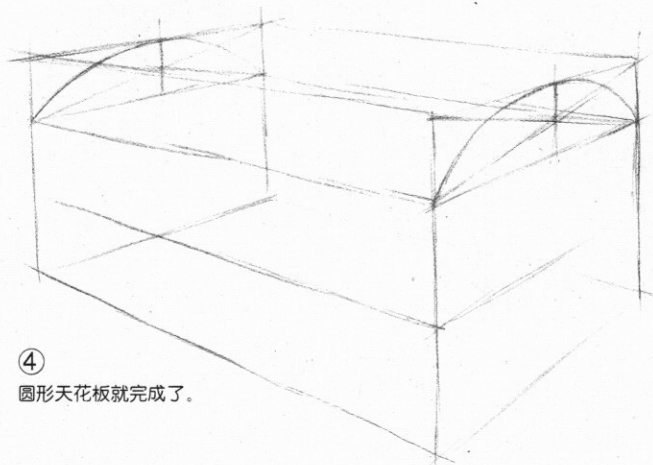
体育馆

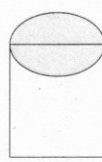
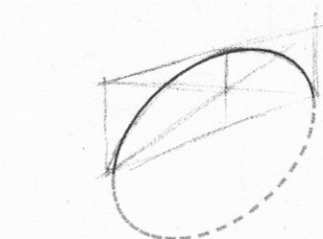
在巨大的建筑物或巨大的内部空间中，两点透视更能表现出效果。

外观

从画箱子开始

用两点透视来画箱子。

复杂而又困难……但是不必担心。只需画出箱形，并用叉号法就能画出体育馆。

绘制圆形屋顶

处理成圆形的部分

①

②

用叉号法找到中心。

③

将角与中心用平缓的曲线
连接起来。

④

圆形天花板就完成了。

圆形天花板实际上是圆形与四方形的
合体。

绘制入口

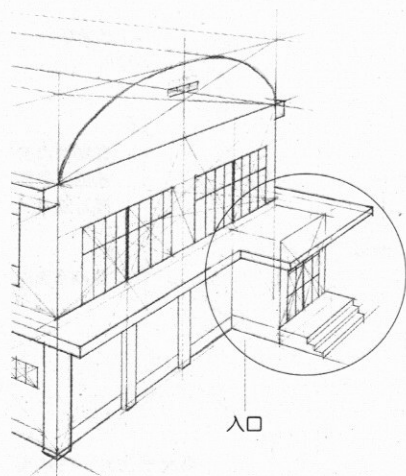
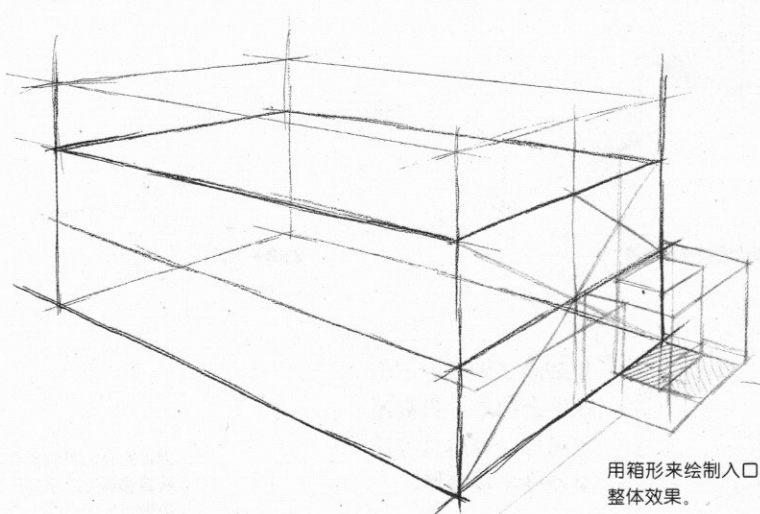
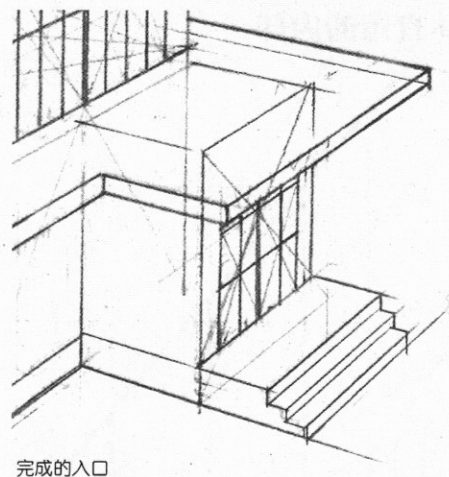
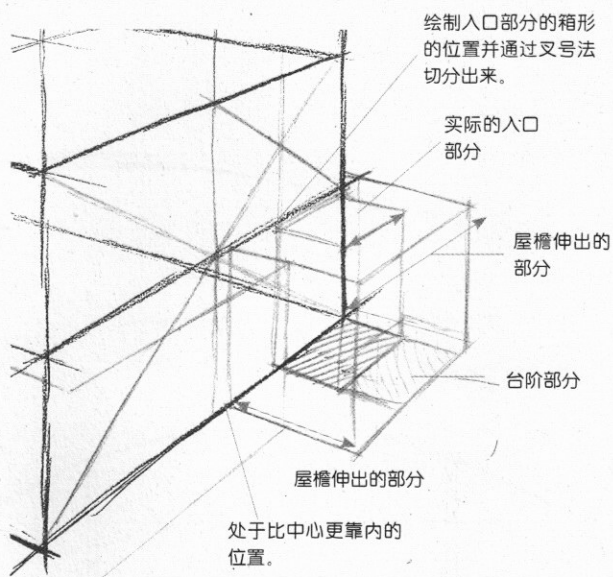
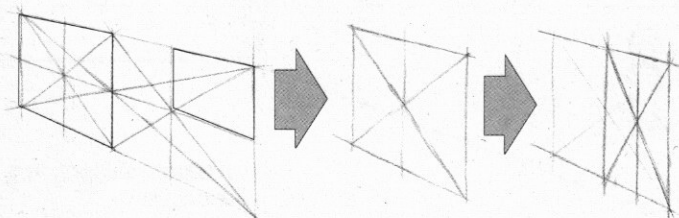
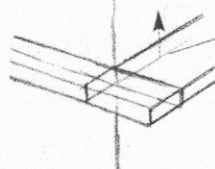
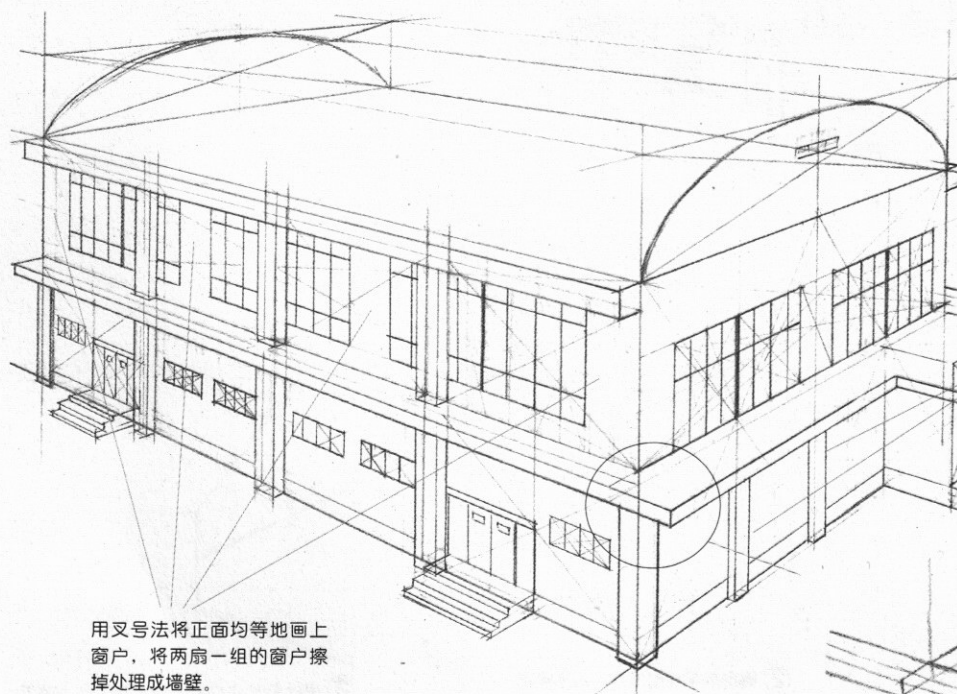
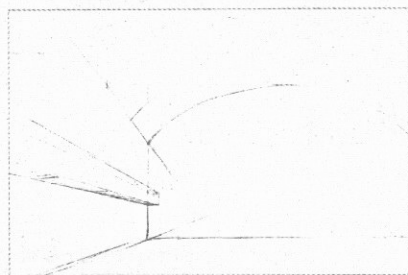
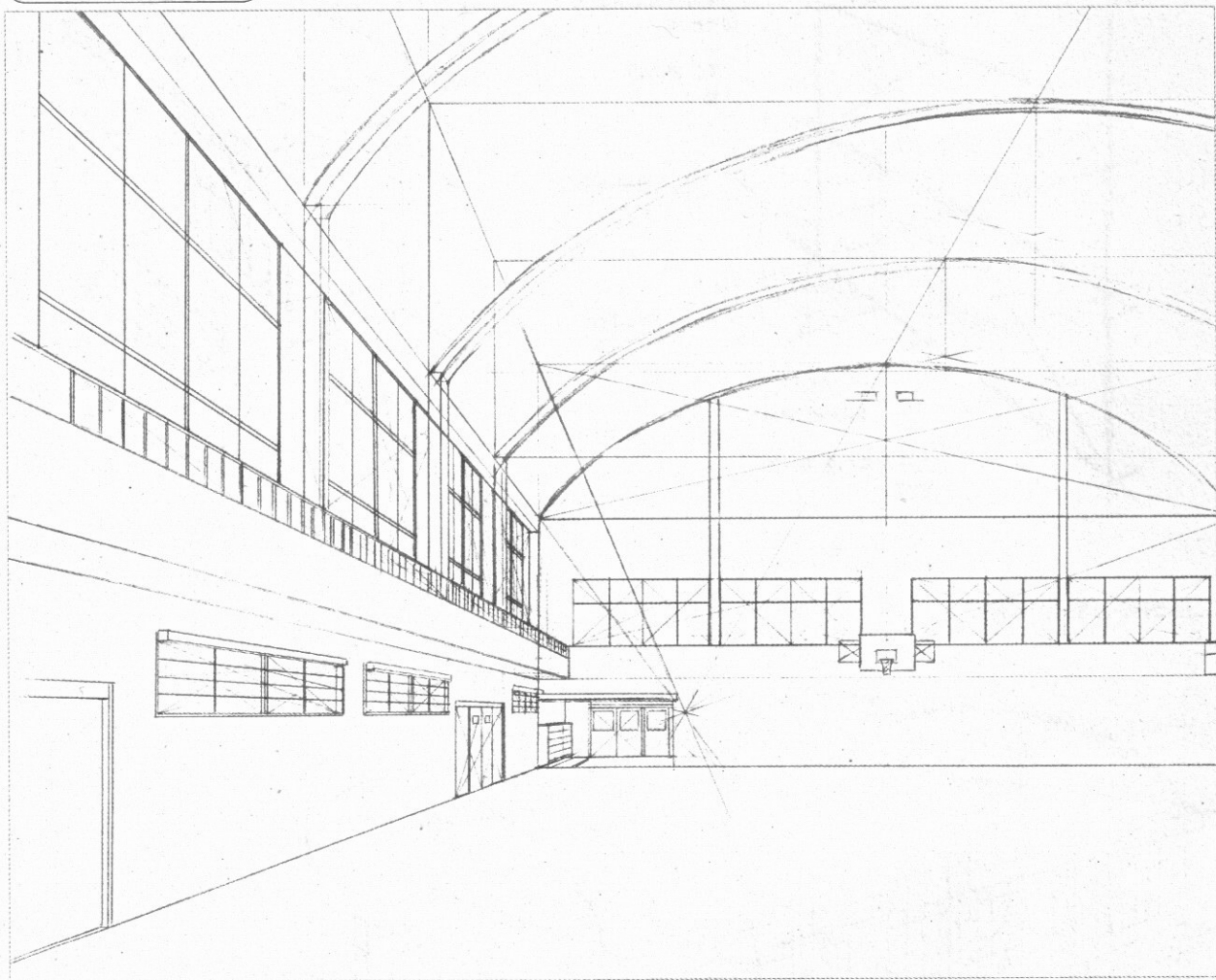
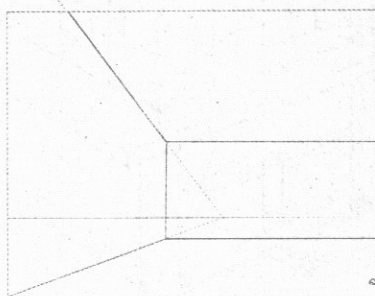
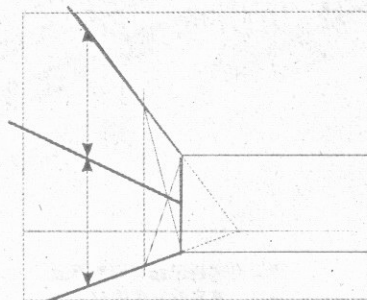
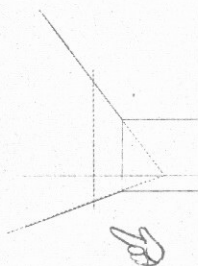
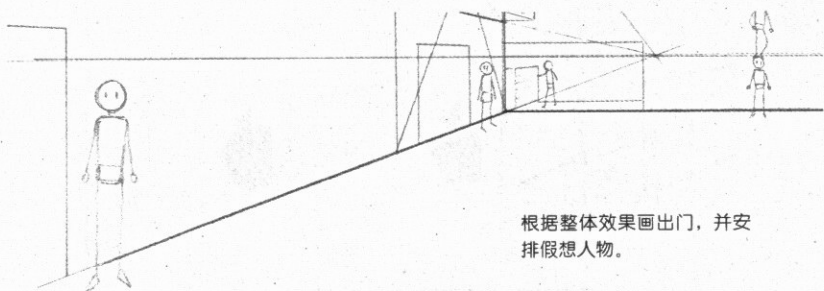
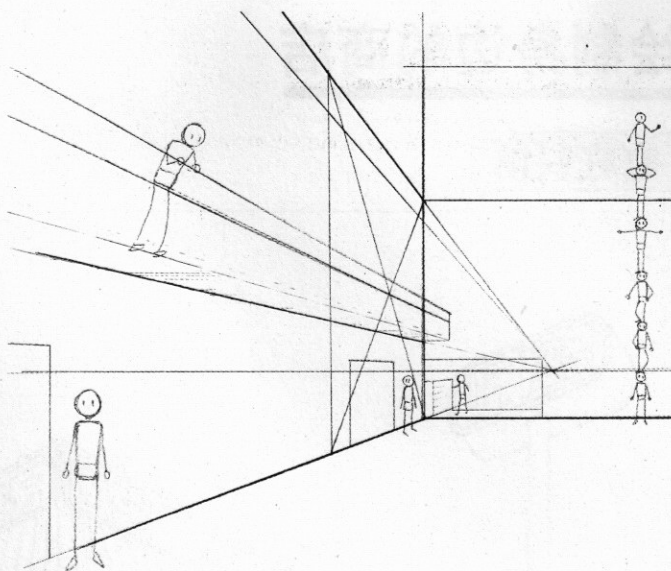
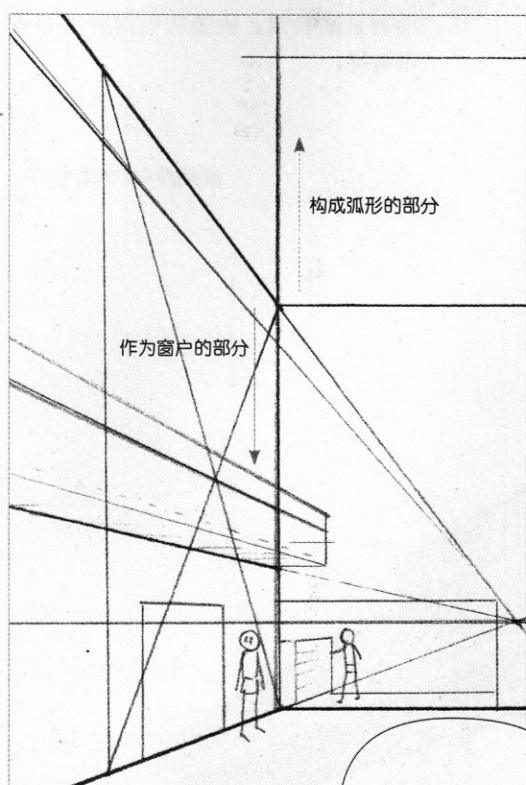
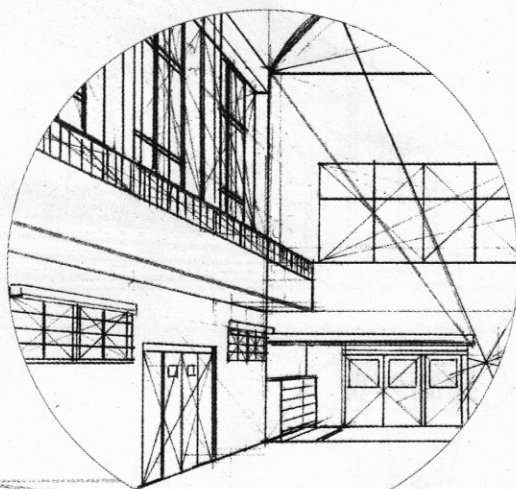
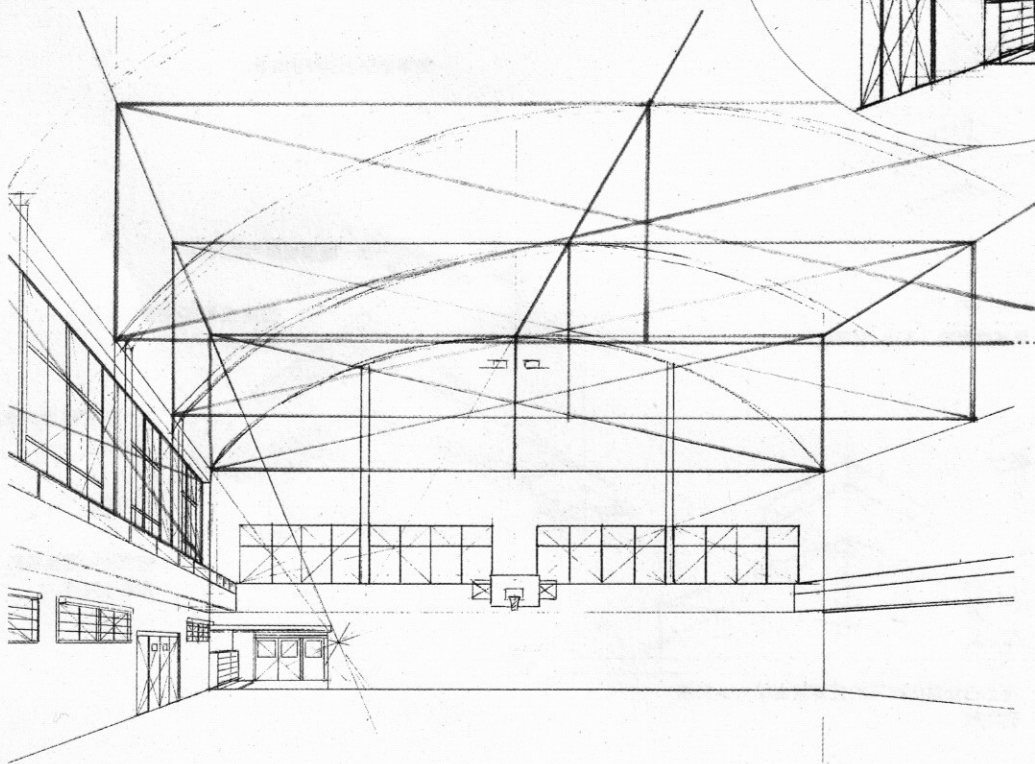
用箱形来绘制入口的
整体效果。

完成的入口

二层的突出部分和窗户

柱子也画在通过叉号法切分出来的位置上。

用叉号法将正面均等地画上窗户，将两扇一组的窗户擦掉处理成墙壁。

刚开始画出的一层和二层的边界线。从这里找出高度并增加其厚度。

只需要重复使用叉号法就能画出窗户。

体育馆的内部

①绘制草图。

②确定水平线和灭点，绘制房间。

③通过叉号法找到高度的中心，并画出切分一层和二层的中心线。

当没有四方形时，因为从任何地方开始画都可以，所以只需要画出一条垂直线来构成一个四方形。

根据整体效果画出门，并安排假想人物。

构成弧形的部分
作为窗户的部分
确定作为二层的走廊及窗户的部分。
弧形的曲线要先画出长方形，然后根据与圆形屋顶相同的要领进行绘制。
完成。

绘制身边的商店

绘制家庭餐馆、快餐店等的外观和店内情况。

家庭餐馆

以大窗户和广告牌为特征。

简单地画出整体的轮廓。

草图效果。在这个阶段，要兼顾透视（灭点、水平线）和画面的宽度。

屋顶线集合的灭点

四坡式屋顶的倾角灭点

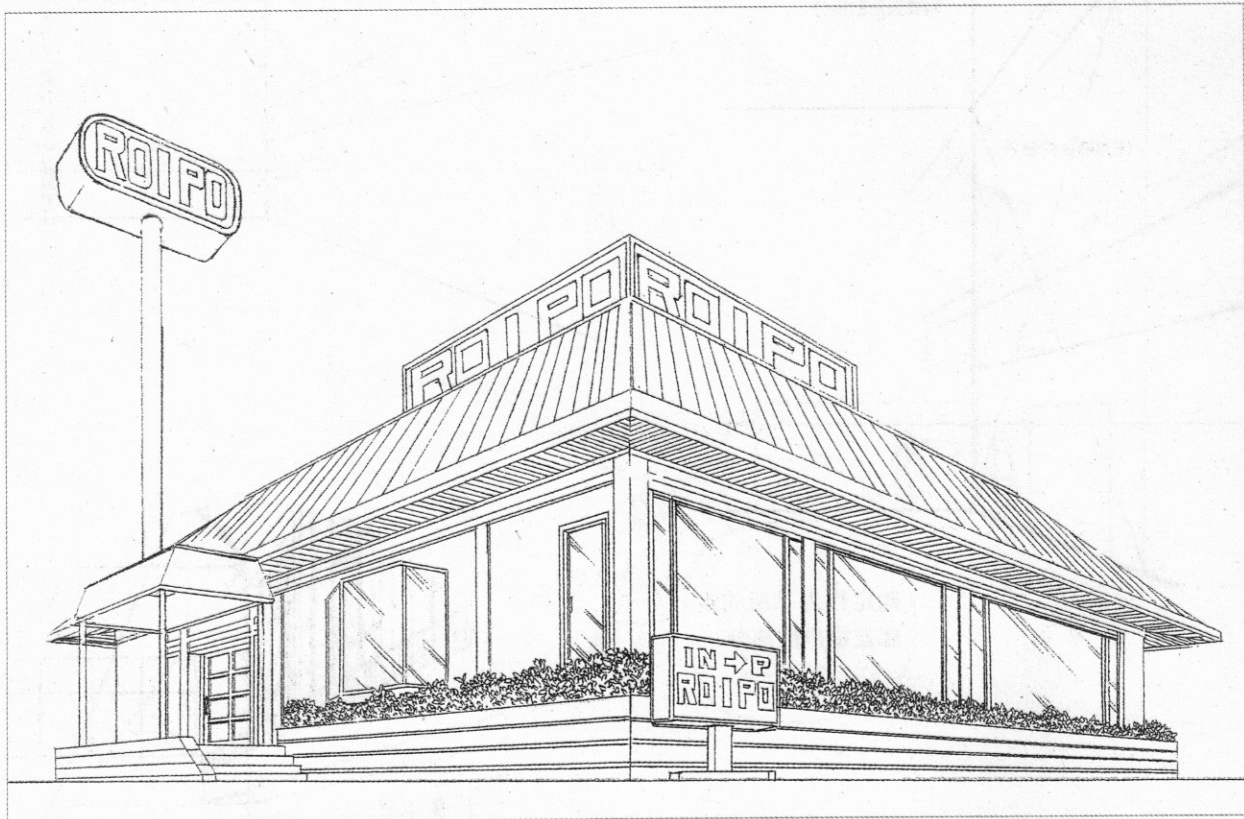
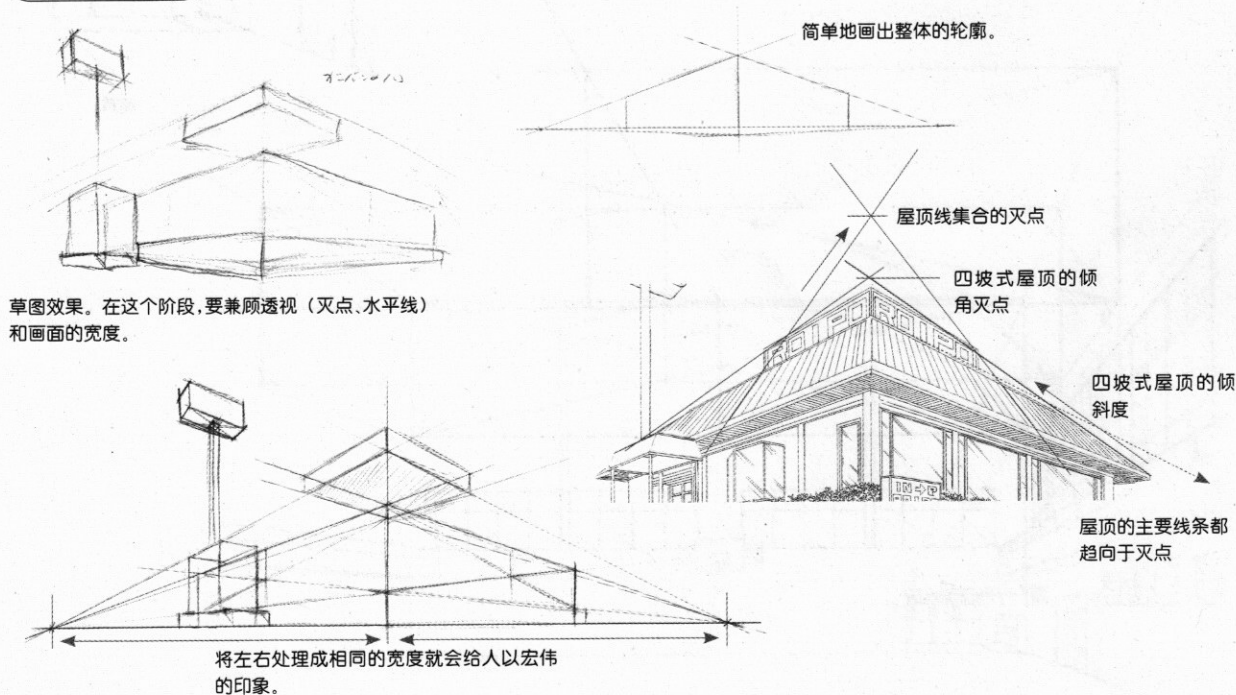
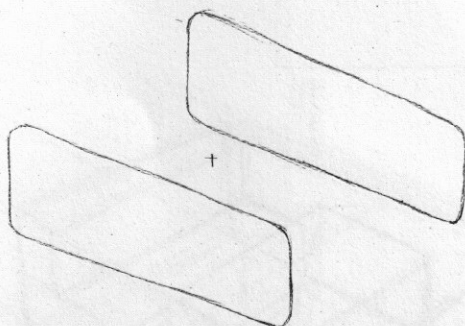
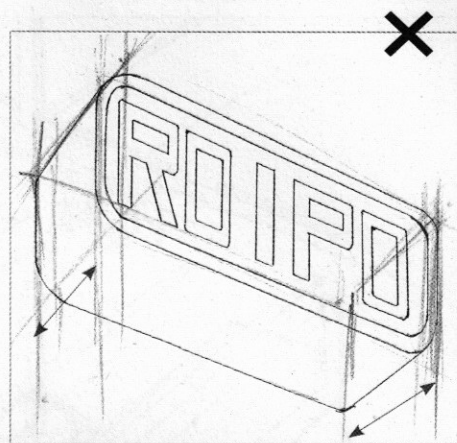
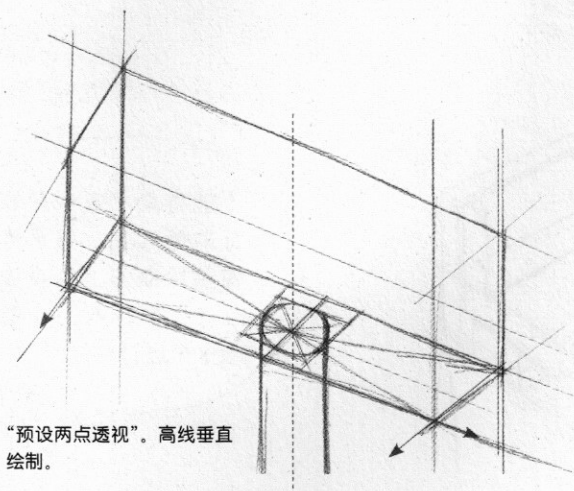
四坡式屋顶的倾斜度

屋顶的主要线条都趋向于灭点

将左右处理成相同的宽度就会给人以宏伟的印象。

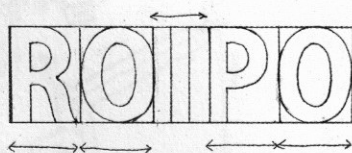
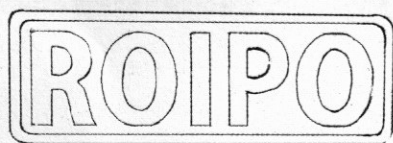
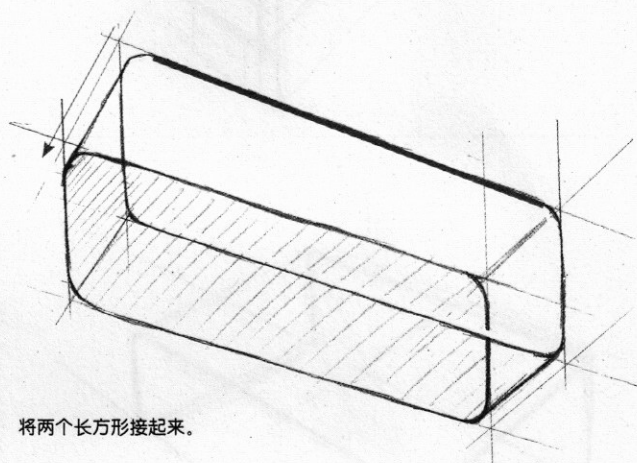
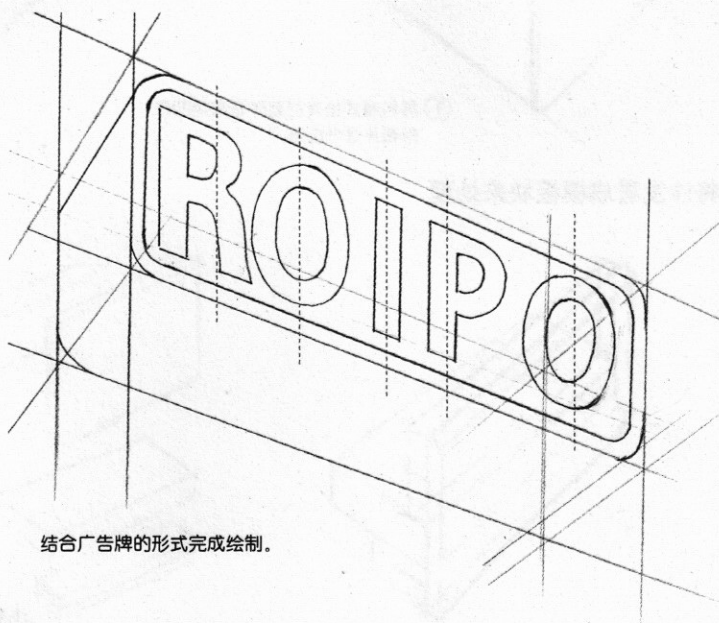
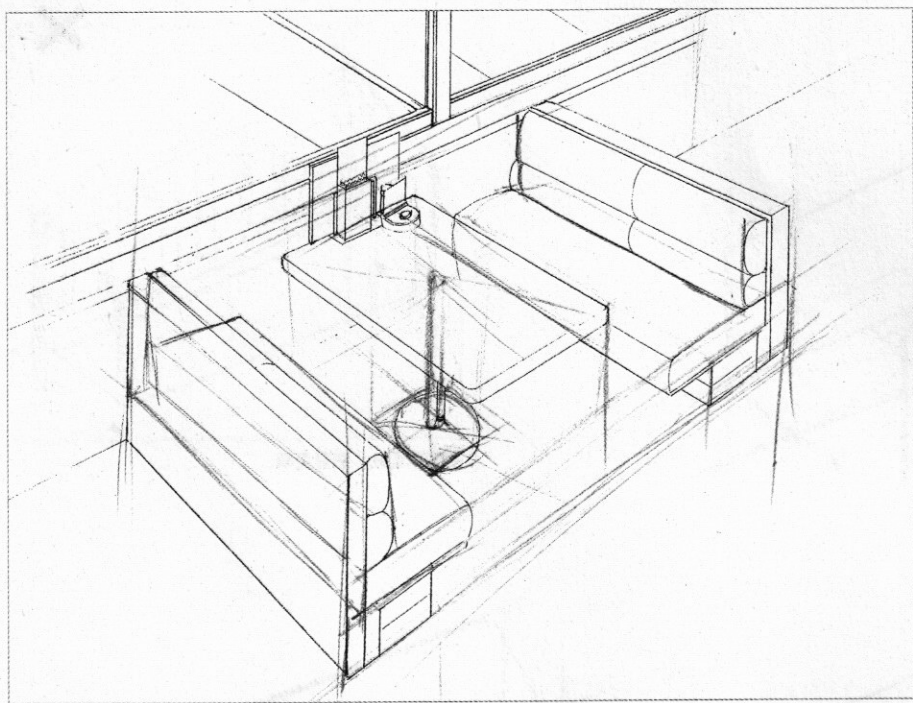
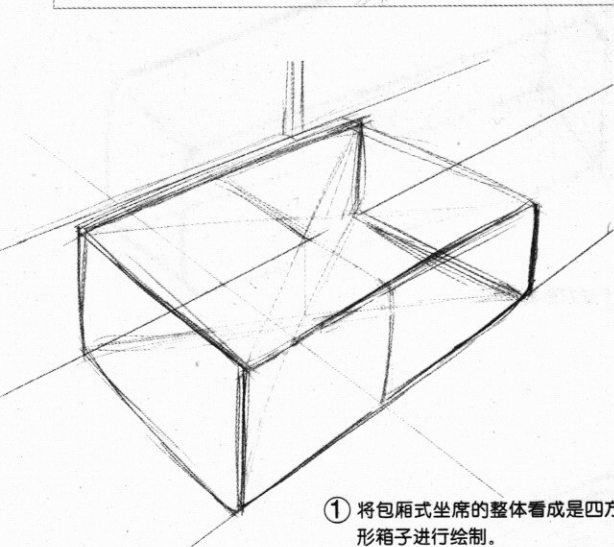
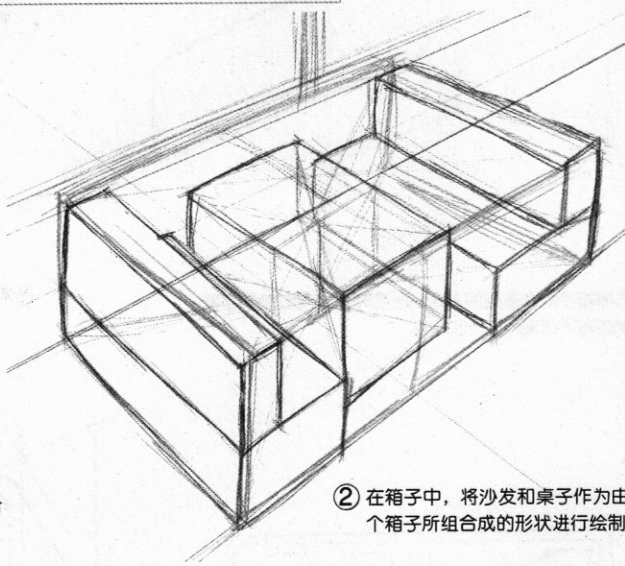
绘制广告牌

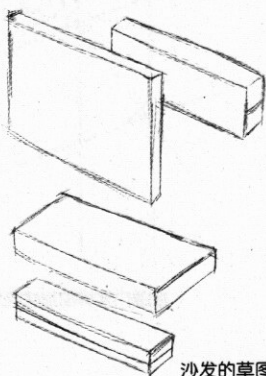
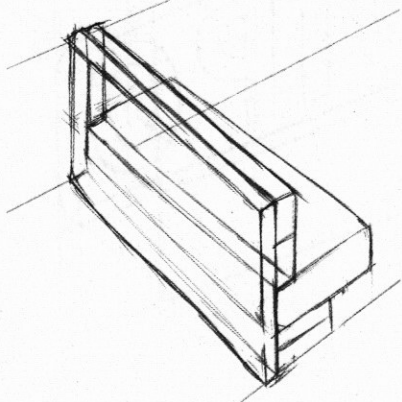
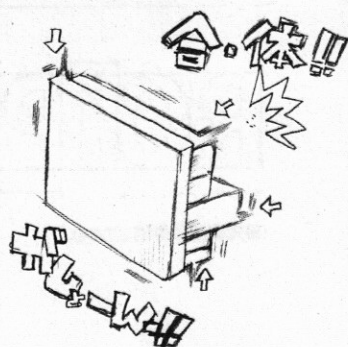
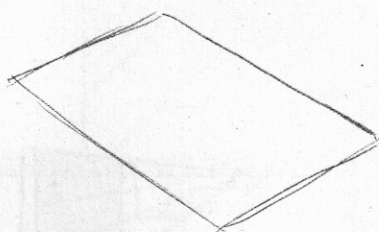
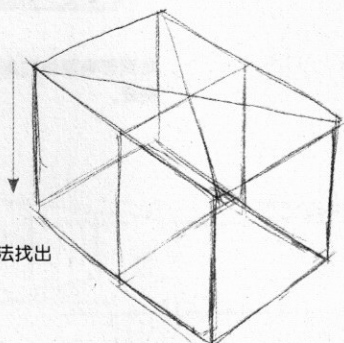
“预设两点透视”。高线垂直绘制。

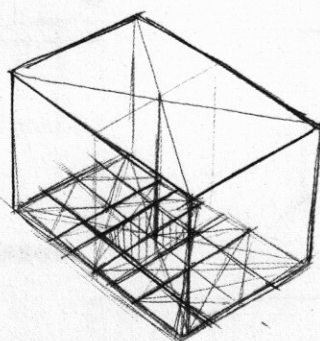
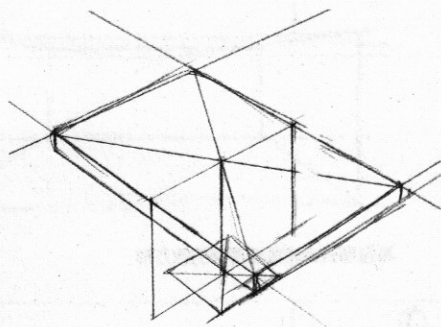
画面的近处，进深变窄。

由于把箱子的角画成圆形是比较困难的，所以绘制了两个构成箱子结构的圆角长方形。

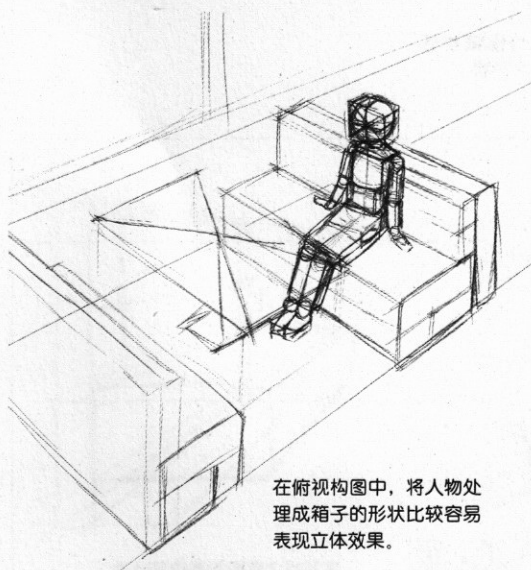
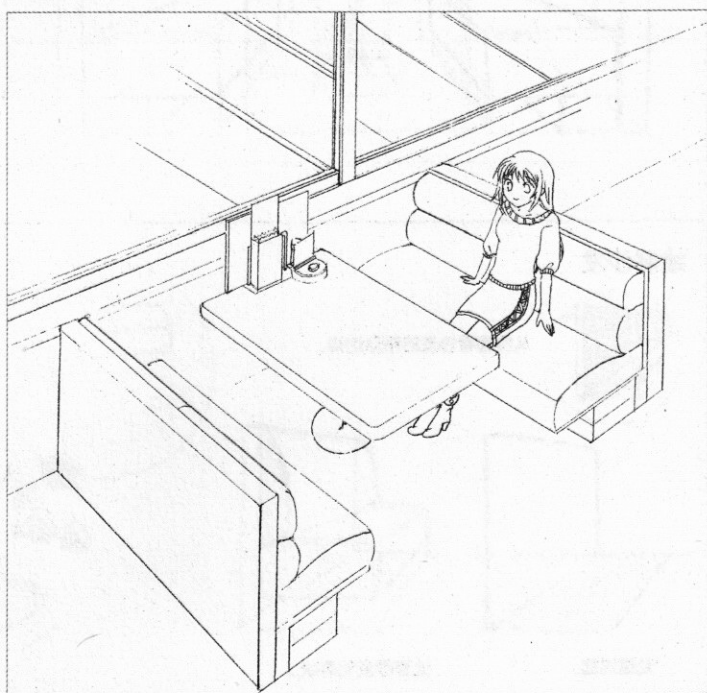
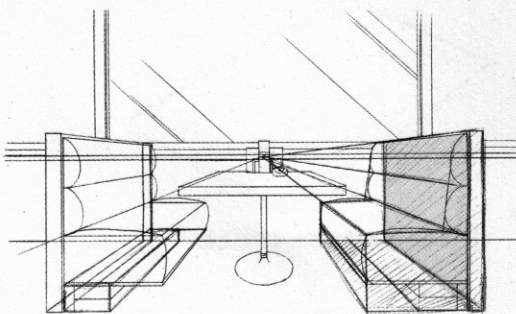
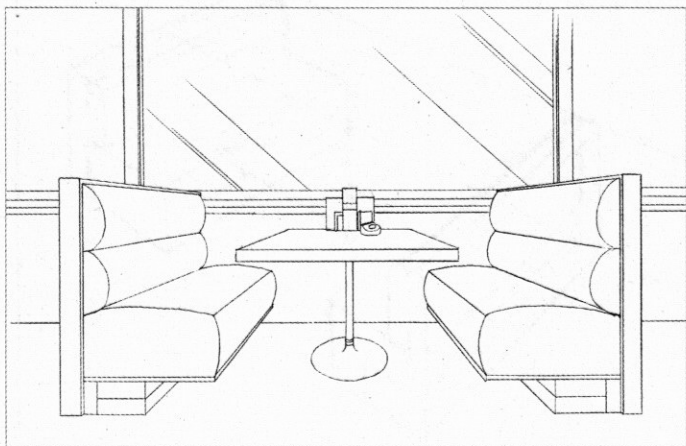
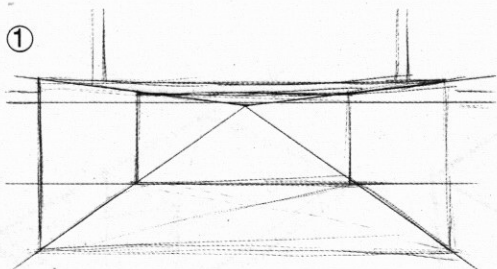
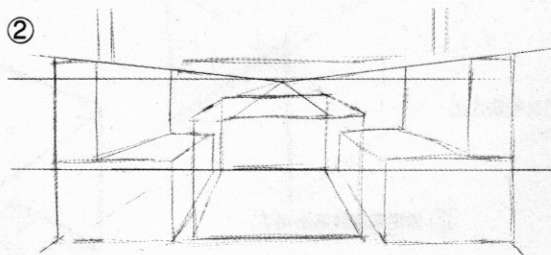
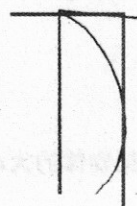
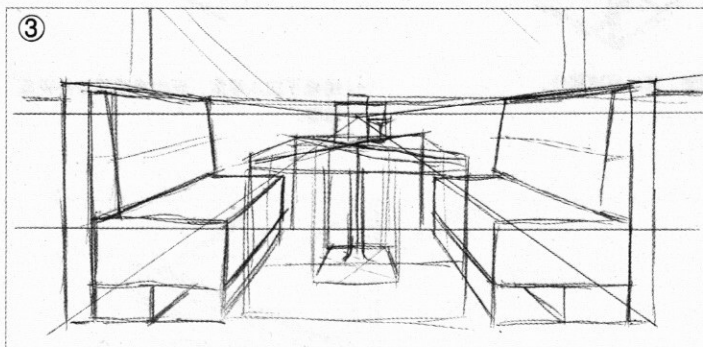
将两个长方形接起来。

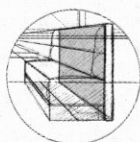
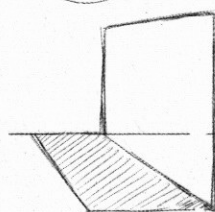
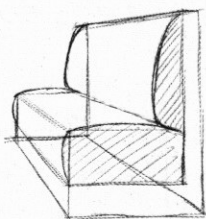
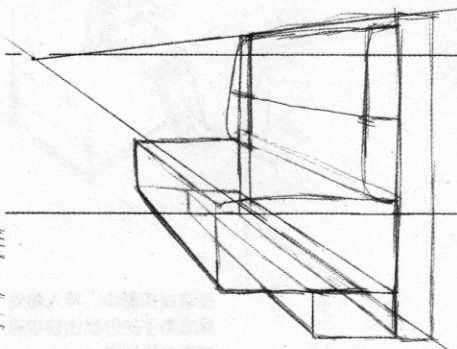
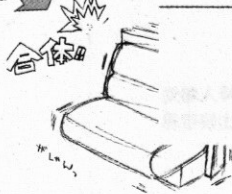
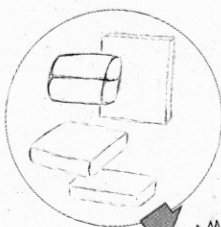
首先画出正面的 LOGO。

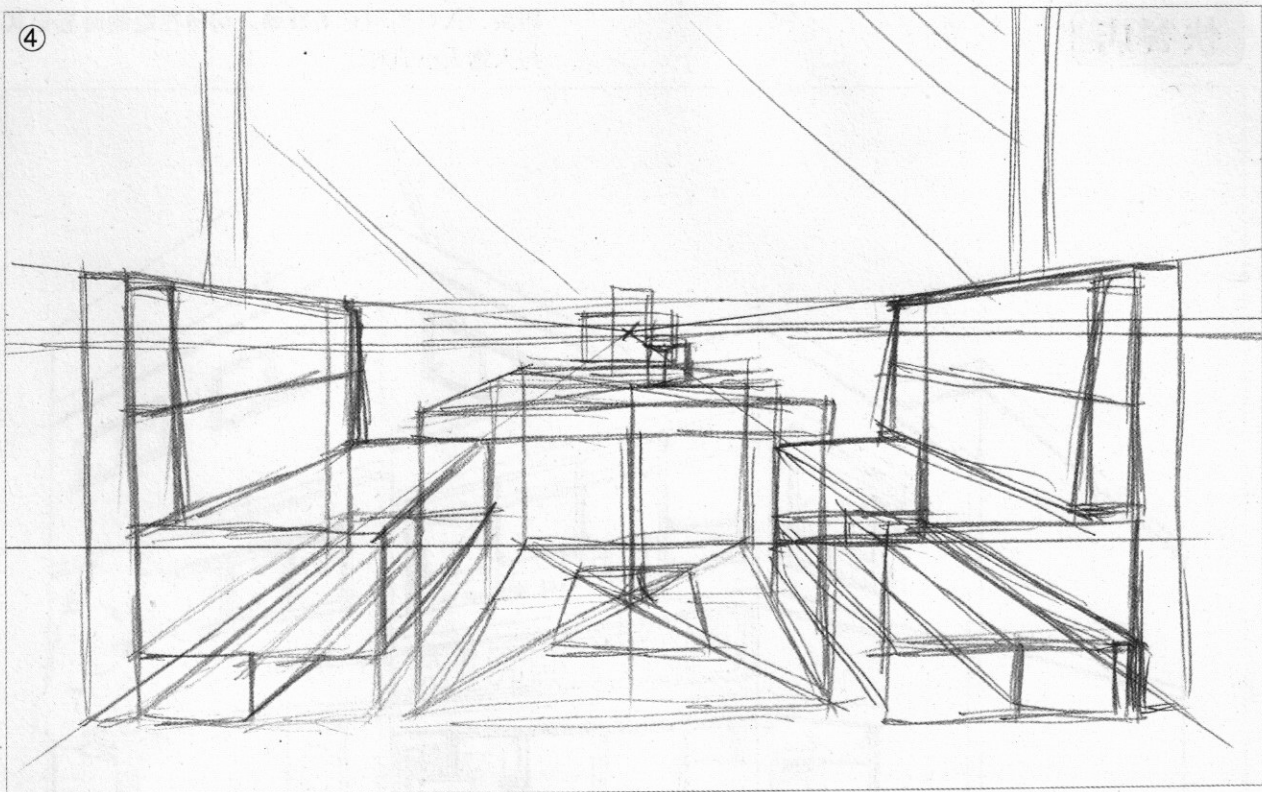
结合广告牌的形式完成绘制。

绘制客席-1　俯视

不能将桌子或沙发等分散地绘制，而是将需要绘制的“包厢式坐席”整体作为一个箱子来进行绘制。

① 将包厢式坐席的整体看成是四方形箱子进行绘制。

② 在箱子中，将沙发和桌子作为由单个箱子所组合成的形状进行绘制。

将沙发看成模板块来处理

沙发的草图

用叉号法绘制桌子

① 根据草图粗略地画出桌子的上面。

用叉号法找出中心。

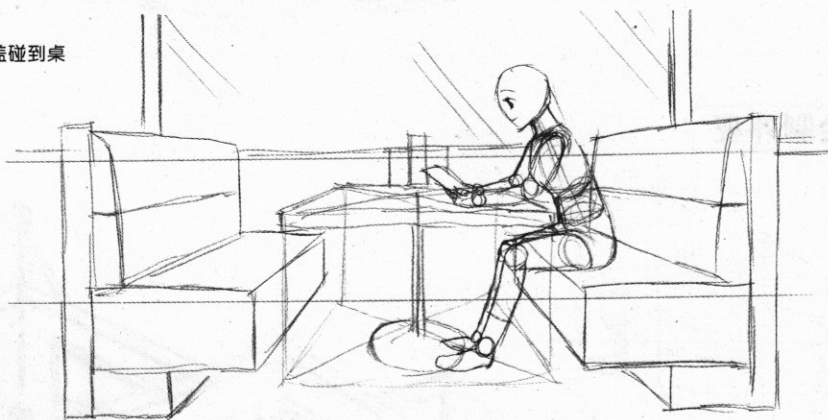
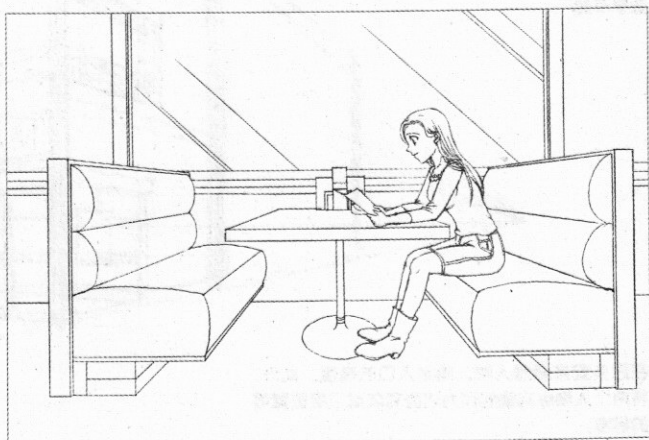
② 确定高度并画出箱子。

③ 分割地面，画出桌腿部分。

④ 给桌子加入厚度，画出桌腿部分并完成绘制。

●安排人物——根据物体的大小进行绘制

在俯视构图中，将人物处理成箱子的形状比较容易表现立体效果。

绘制客席-2　侧面

处理带有靠垫的坐椅和地面。

将包厢式坐席画成简单的四方形。

将沙发和桌子处理成简单的箱子形状并进行绘制。

分别修整各个形状。

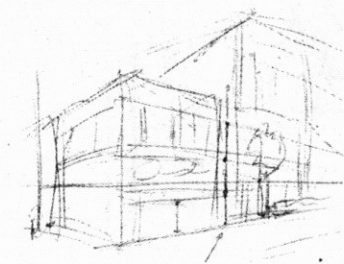
绘制沙发

从侧面看沙发的箱形结构。

处理地面。

处理厚度和形状。

兼顾各个草图的重叠部分进行绘制。

④

修整线条并完成。

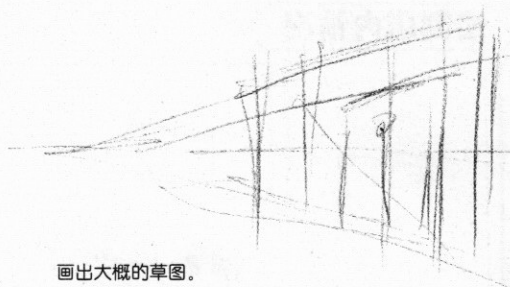
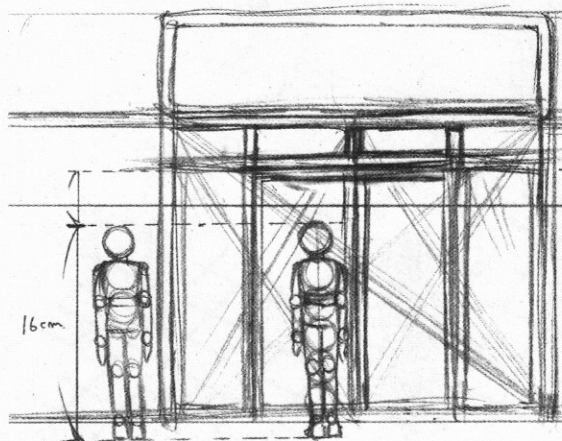
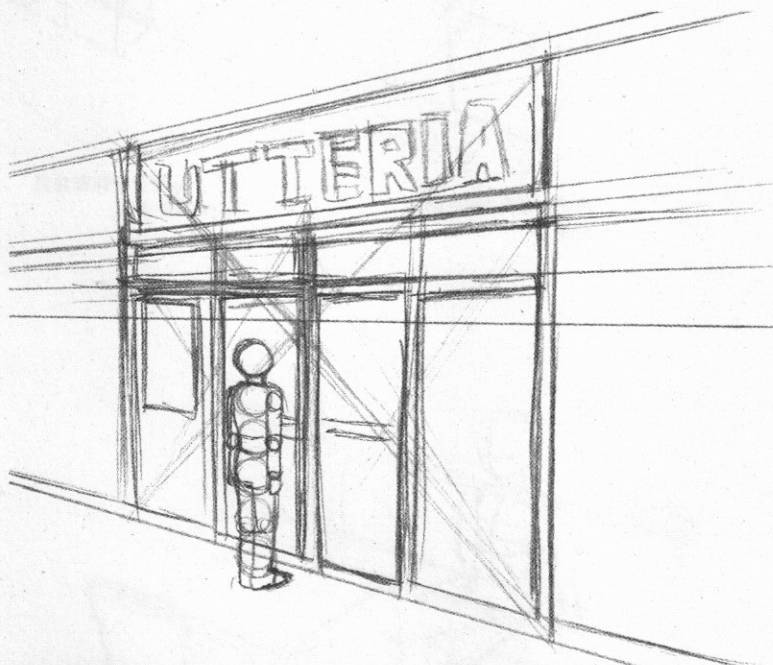
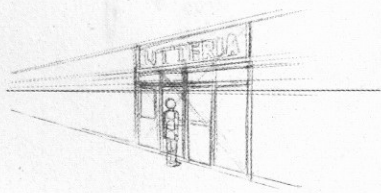
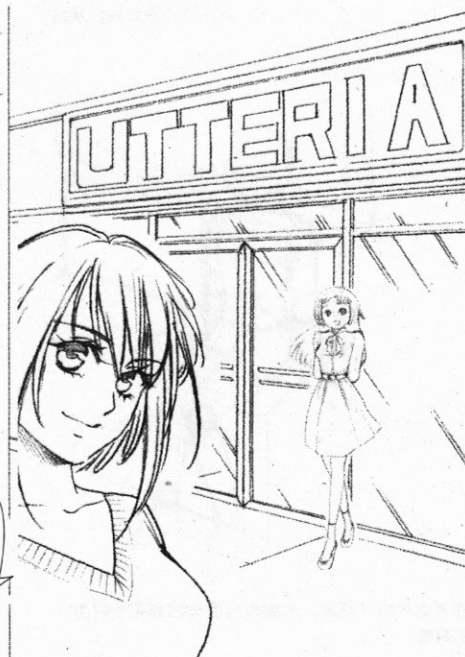
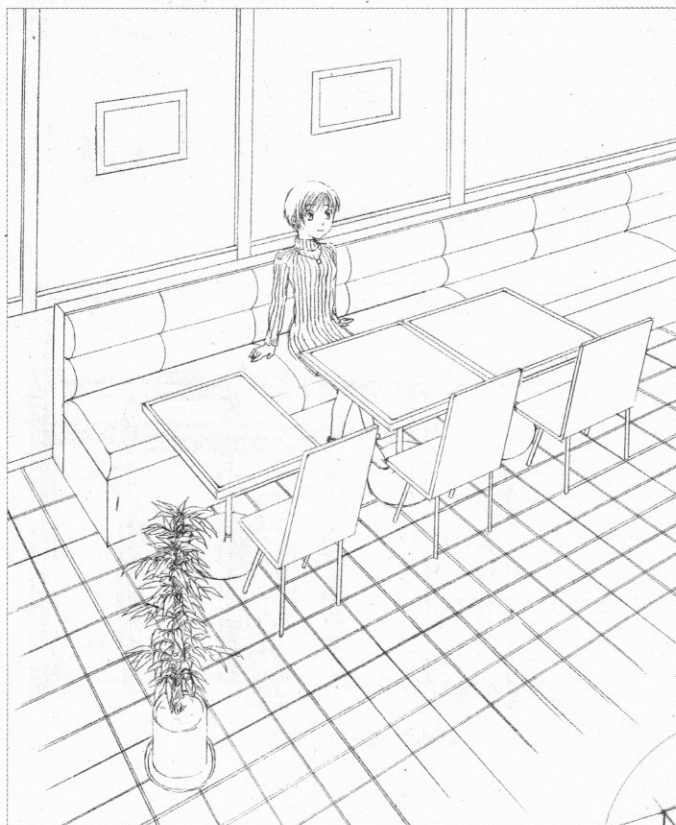
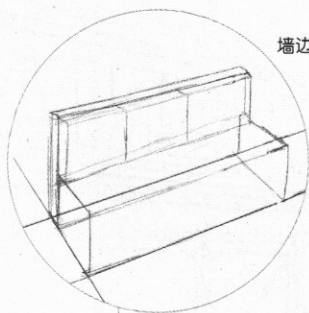
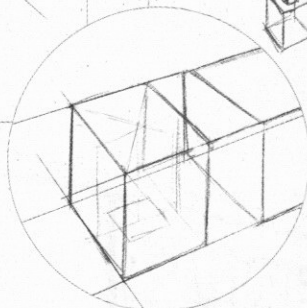
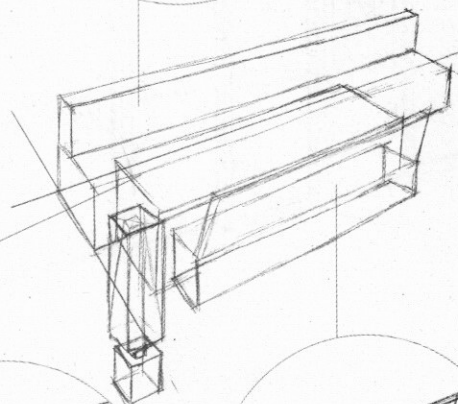
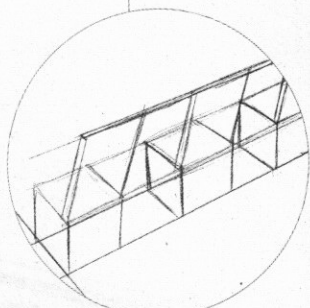
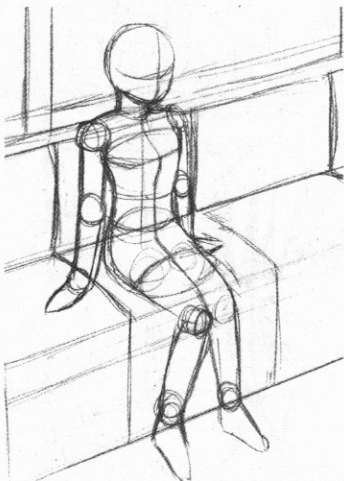
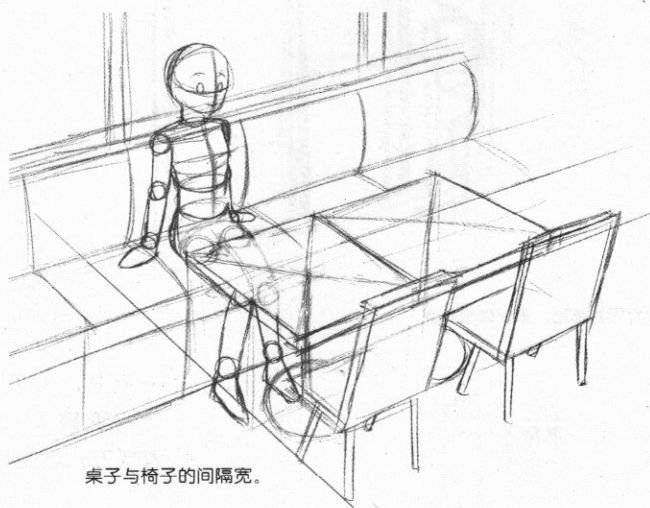
●安排人物

家庭餐馆的沙发高度通常为人坐下后，膝盖碰到桌子腿的高度。

完成。

快餐店

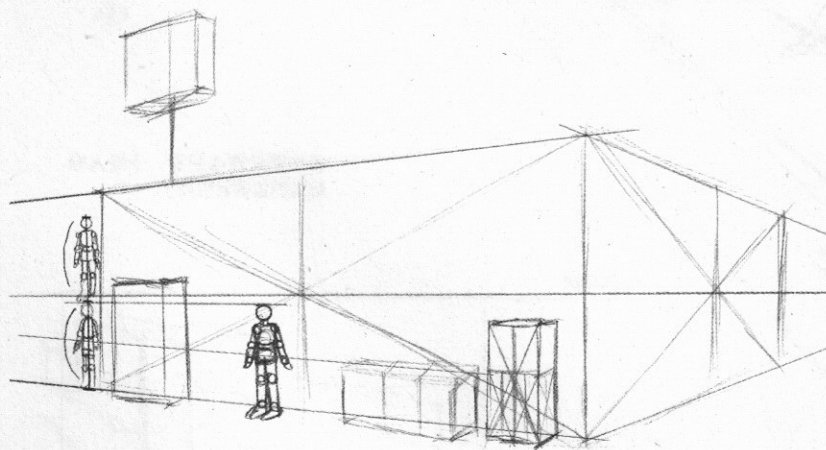
店头、入口周围是大玻璃。切勿在绘制时忘记其与人物大小的对比。

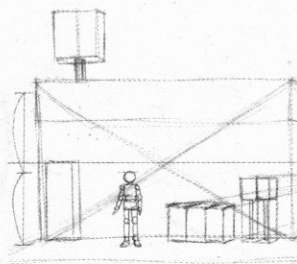
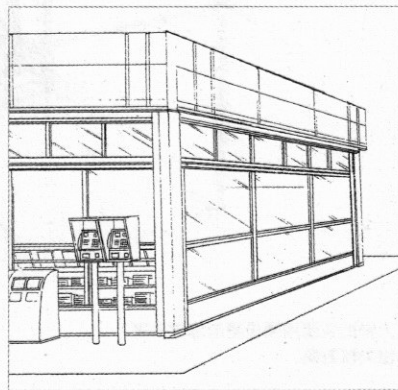
绘制外观

效果草图

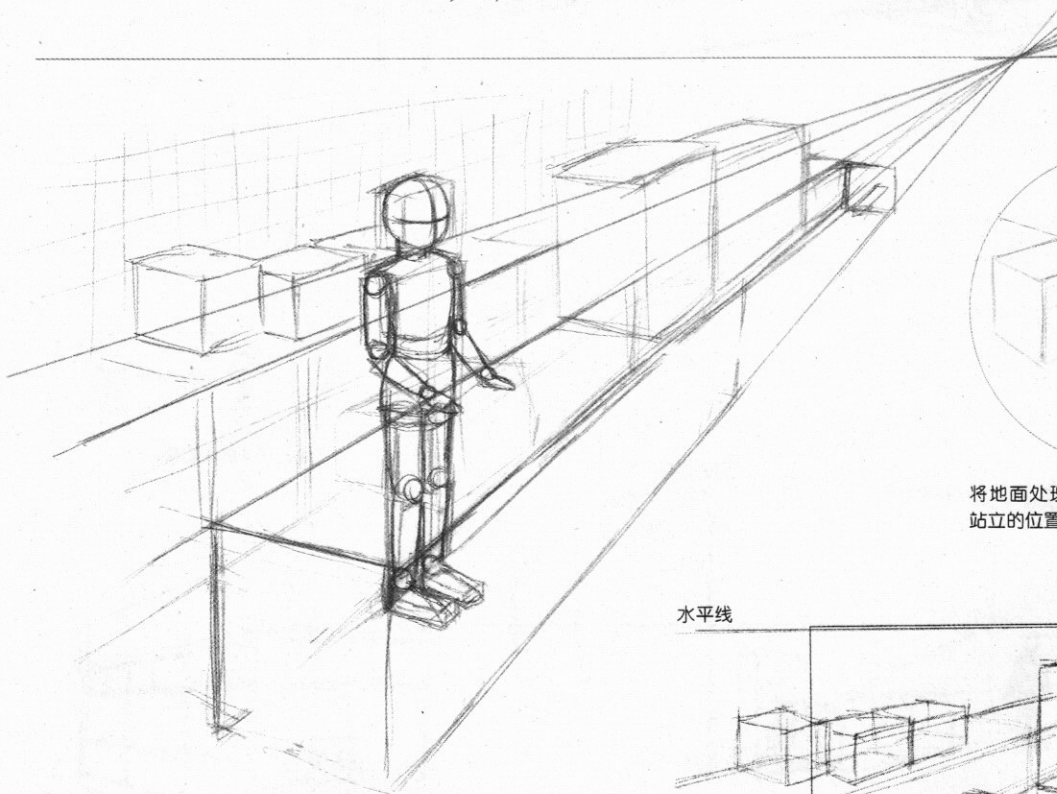
在店头安排假想人物，确定入口的高度。此外，将两个人物纵向叠起作为店面高度或二层位置等的标准。

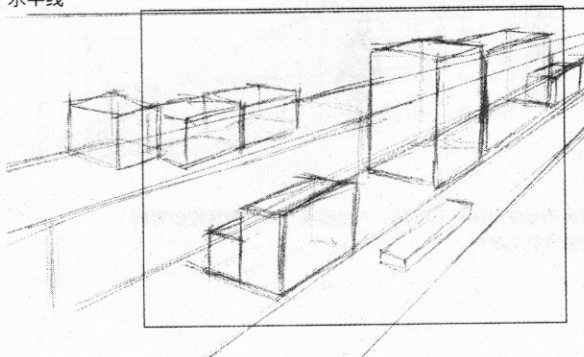
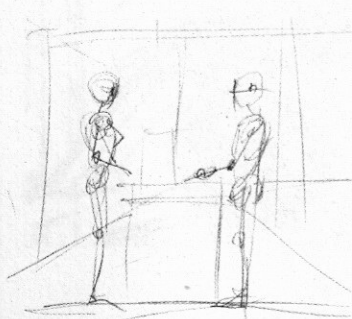
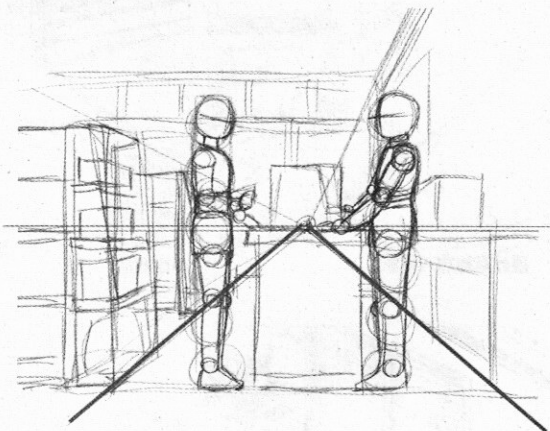
●入口部分

画出大概的草图。

试着在草图上画出正面图。

以正面图为基础，重新修改草图。

●安排人物——分身移动法

绘制店内情况

墙边的客席
先画出简单的立体结构，之后再修形。
水平线
需要展示店内的宽敞效果时用两点透视法比较好。
桌子。它的进深比宽度更长。
椅子。这属于没有靠垫且厚度较薄的类型。
沙发式的椅子略高，即脚底几乎与地面完全相接时的高度。
桌子与椅子的间隔宽。

便利店

位于街角的便利店，临街一面是整面玻璃。但与快餐店不同的是，仅在入口周围才会有直至地面的玻璃。

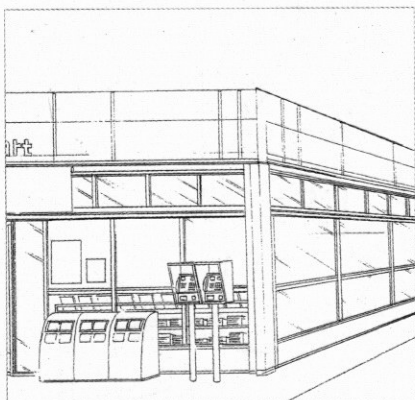
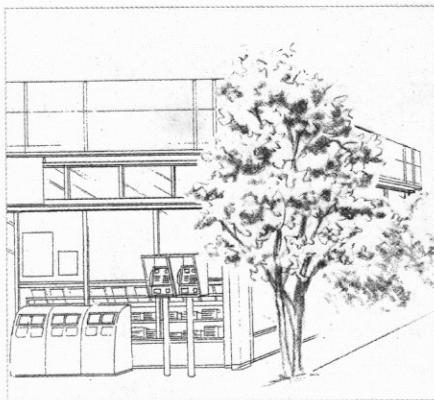
绘制外观

正面。尺寸的备忘录

便利店的整体高度略高于两个人的身高，同时确定垃圾箱和自动售货机的高度。

在进深角度很小的情况下，画面远处玻璃面的细节就省略不画了。

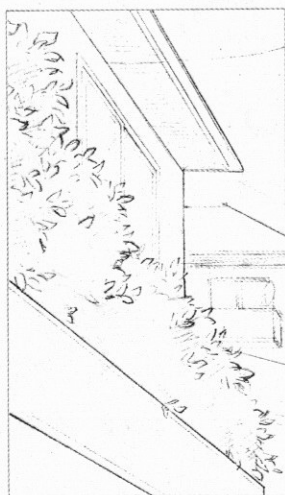
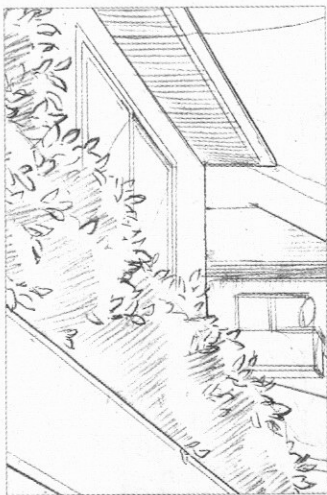
收银台-1

将地面处理成阴影，于是人物站立的位置就明确了。

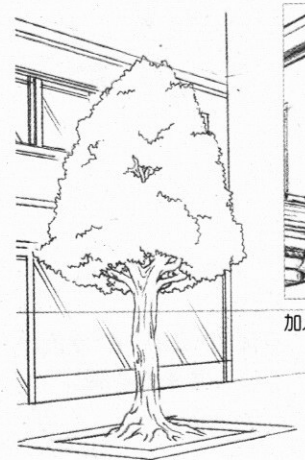
人物的头部用预设箱形包裹并画出大概效果。

收银台-2

草图素描

虽然有货品架，但却完全没有表示地面的线。这个画面的某些地方有些不合适。

虽然人物之间有间隔，但仅通过画面深处的地面线以及男子背后的墙壁线就产生了进深感，画面显得很紧凑。

关于树木…给无机的空间带来润泽

垂直、水平的无机画面。

富于生命感和生活气息的空间。

树木为垂直、水平的无机世界带来了有机的润泽。

树木的各种表现

在轮廓线上加上树叶的形状。

通过笔触加入阴影。

画出树叶。

准确地画出树干，树叶部分则粗略地绘制。

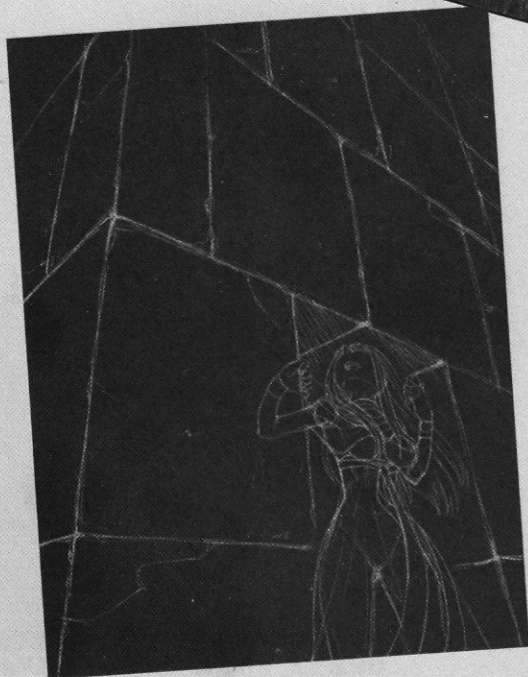
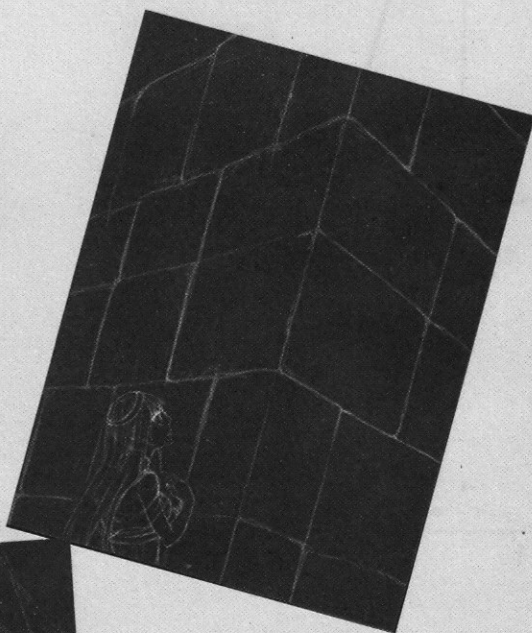
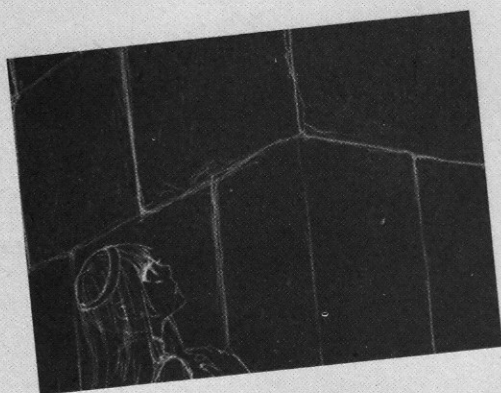
加入笔触，通过体块来表现，或者画出枝叶的形状。

树木整体以轮廓线形式处理。

观叶植物

在室内绘制时效果也是一样的，有时候也可以表现出豪华的效果。

第3章

灵活地运用了透视的
自由画面绘制

3 进一步表现张力 三点透视构图法的基础

在高度（上和下）上取灭点的构图法。由于除左右（宽度的进深）以外又增加了上下（高度的进深），所以可用于绘制有生动立体感的空间。此外，构成立体结构的线几乎都成了斜线（进深线）。

用三点透视法绘制的立体结构

灭点 3

水平线

灭点 1

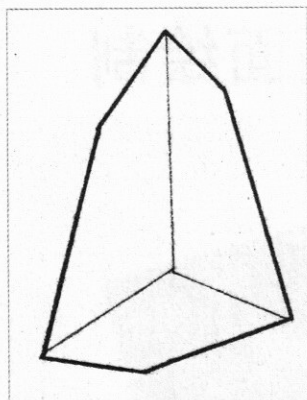
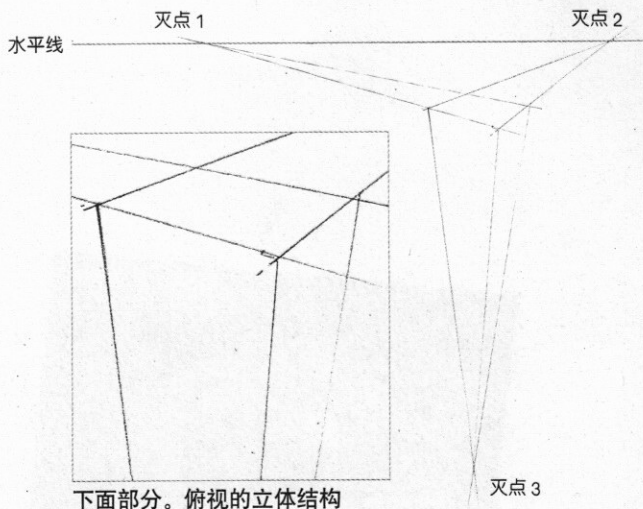
灭点 2

上面部分。仰视的立体结构

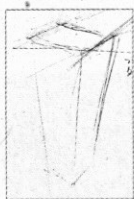
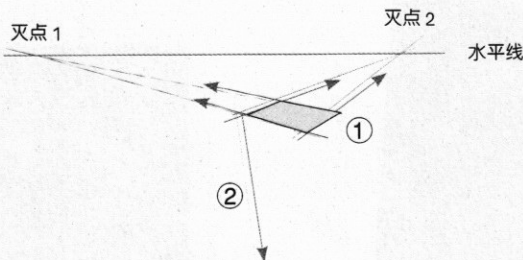
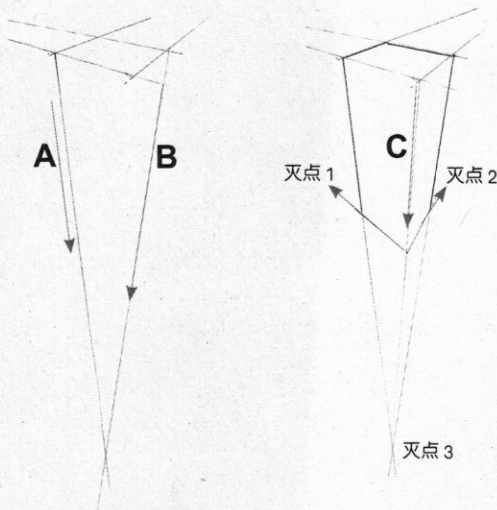
灭点 1

灭点 2

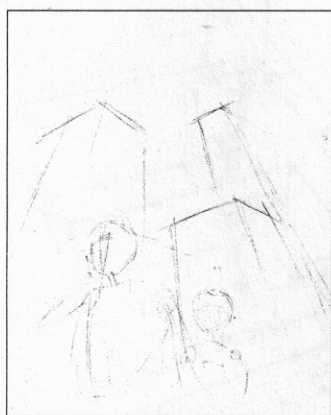
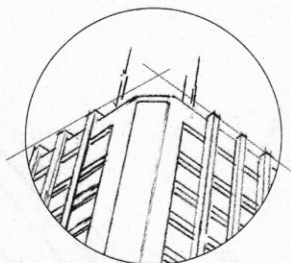
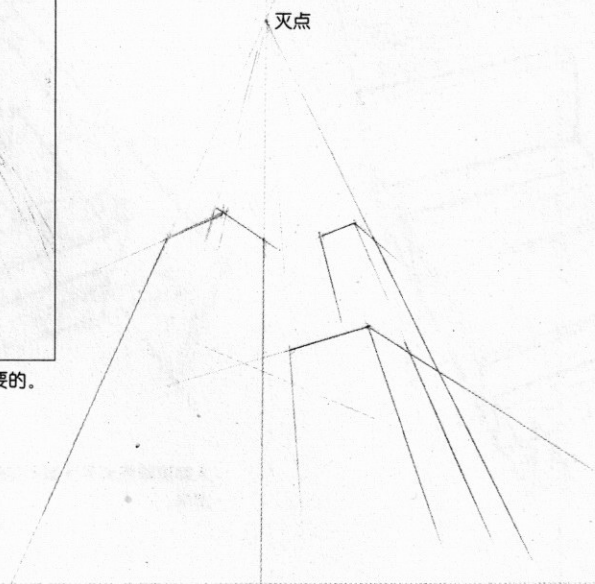
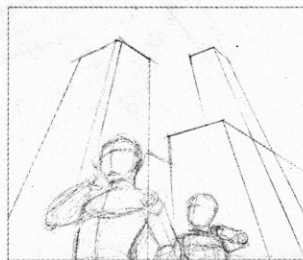
水平线

灭点 3

下面部分。俯视的立体结构

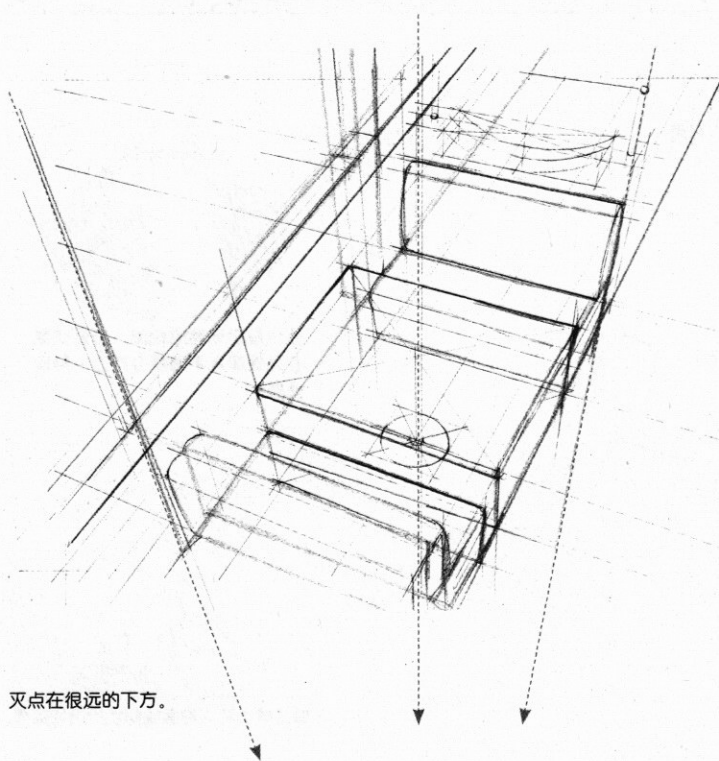
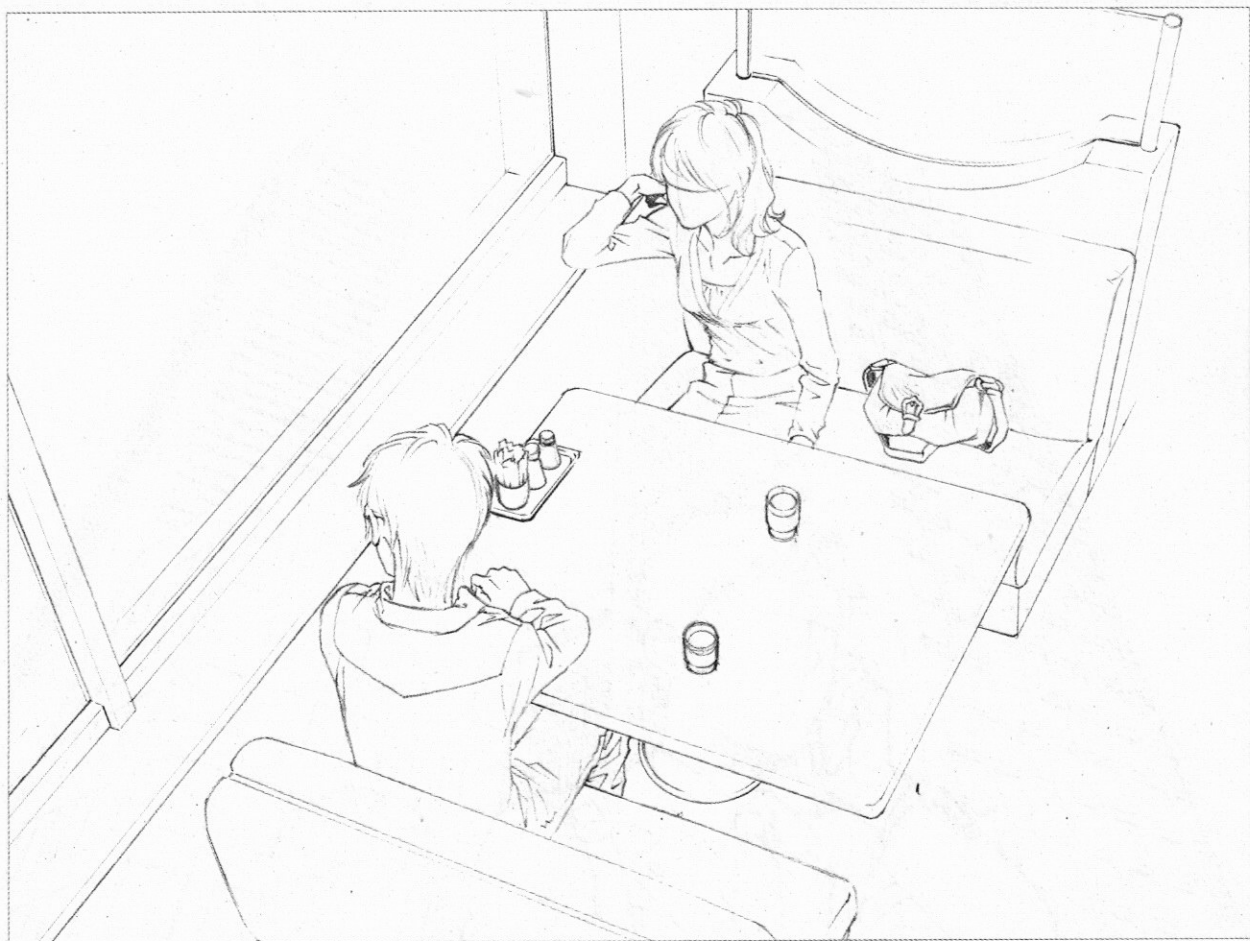
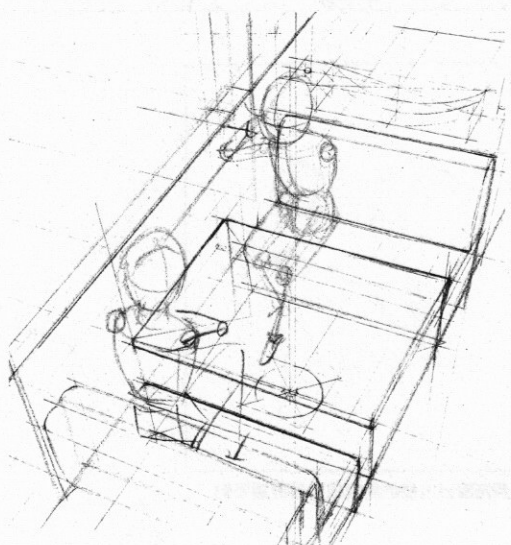
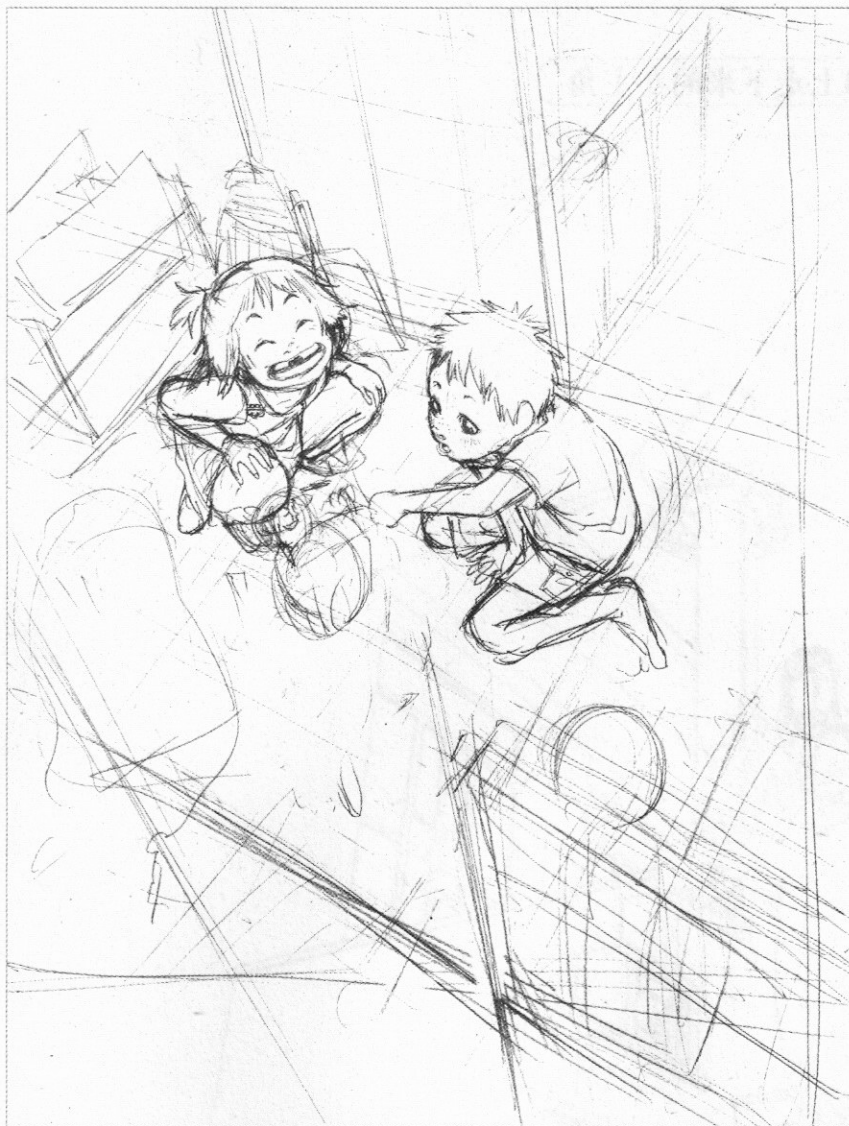
绘制顺序

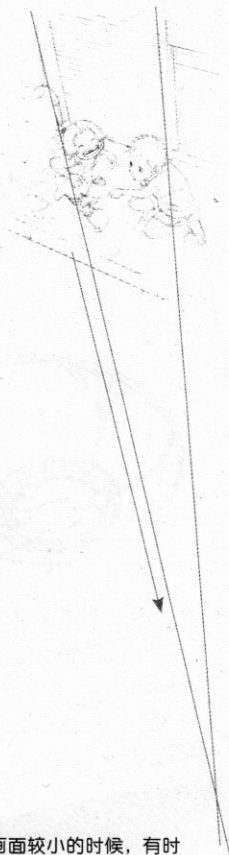
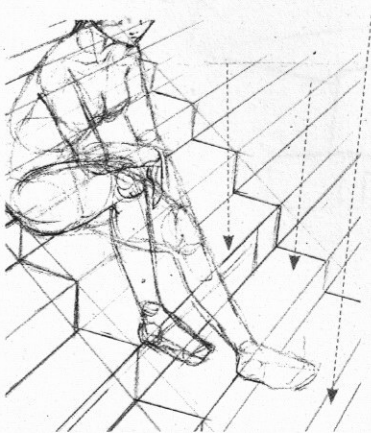
确定需要绘制的形式和效果后才开始进行绘制。

效果草图。
俯视的楼房。

① 画出水平线，上面的形式尽量接近草图效果，确定灭点 1 和灭点 2 并绘制四方形。
② 根据效果画出向下的斜线。

尽量寻找接近草图效果的斜线，同时画出 A、B 两条线，取其相交之处作为灭点 3。

向着灭点 3 画出 C 线。下边线的位置和角度，都尽量寻找接近于草图效果向着灭点 1、灭点 2 画出。

常用的仰视构图——高层楼房

预先画出大楼的角度效果是很重要的。

楼角很容易画成锐角，但是如果在此处加入平面就会产生一种现代感。

有时候也将人物画成仰视的透视效果。

常用的俯视构图——喝茶的场景

灭点在很远的下方。

人物遮隐在桌子下看不见的部分也要画出来。

将高度线处理得略有倾斜 -预设三点透视-

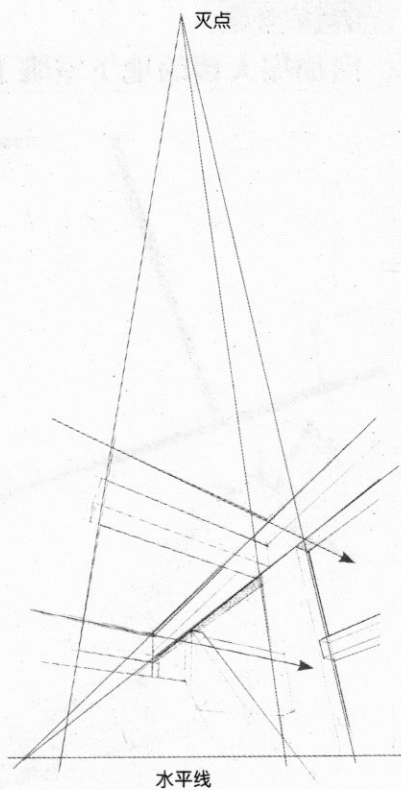
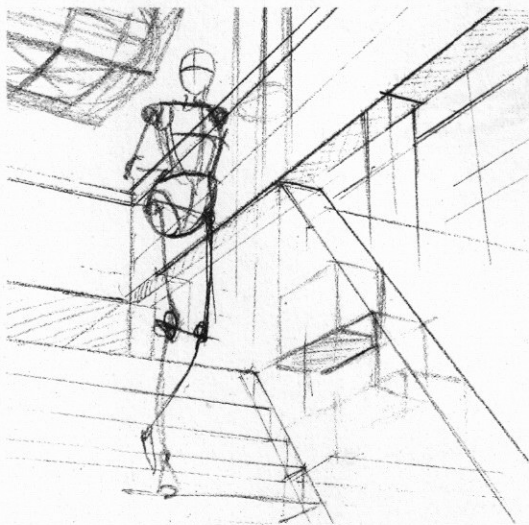
有时候灭点过远而尺子不够用的情况也是有的。虽然如此，但是将纸张接起来，将尺子接起来，同样能画出漂亮的画面，这是一种技巧。

但是，在画面较小的时候，有时候也会用“大概是那个角度”、“灭点在那附近”这样的目测方式来绘制，这称为“预设三点透视”。

在绘制俯视的楼梯时，将其处理成预设三点透视会产生效果比较自然的画面。

如果完成后是这样大小的画幅，有时候就可以采用预设三点透视来处理。

仰视与俯视画面的处理

仰视的表现

在豪华的宾馆中：从楼梯上走下来的女主角

◆用三点透视法和台阶的灭点来处理画面

画面左下方的灭点，为这个画面带来了进深效果。
位于右侧的灭点设定得较远，从而产生了几乎平行且间距很近的线，这些都是为了不给画面造成不自然的歪斜感。

素描人物与简单化了的立体表现

将柱子的棱角放在正面，从而增强了它的高档感。

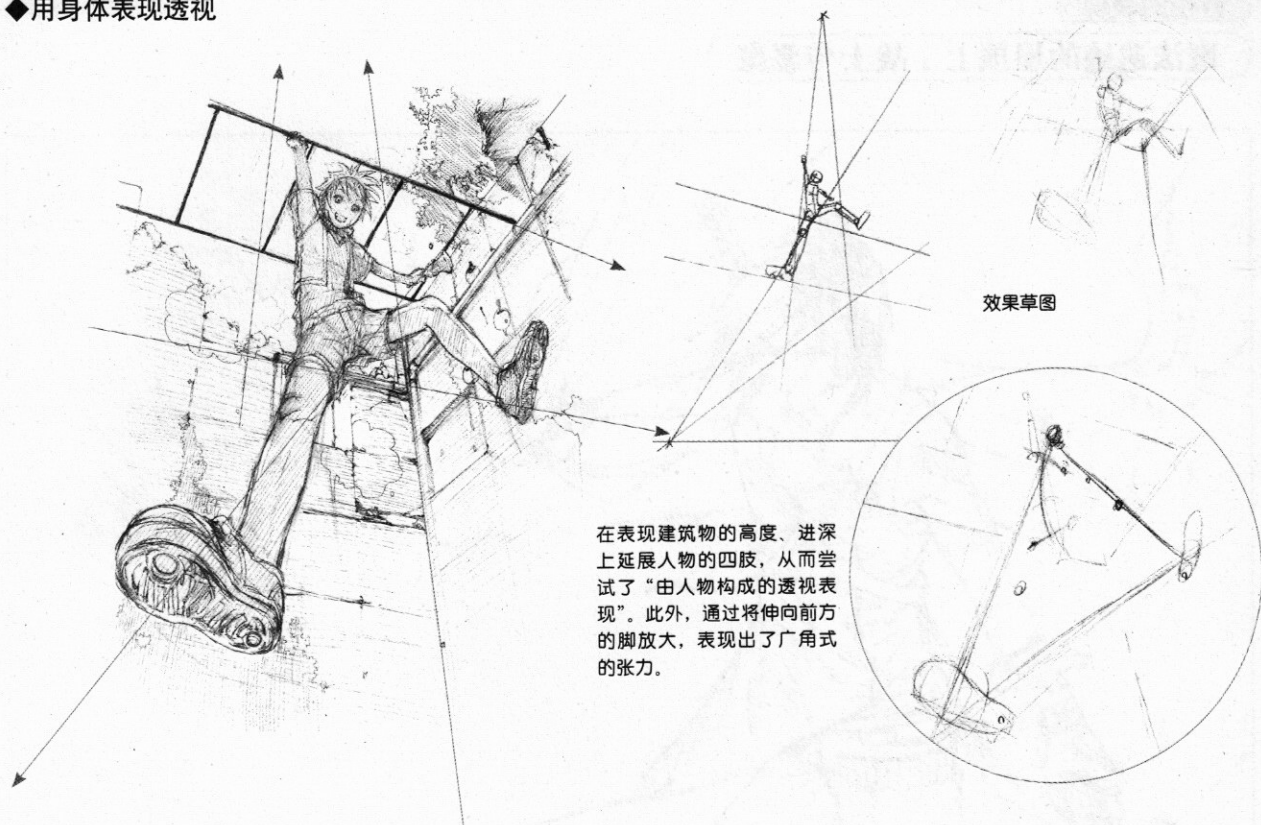
在“大型建筑物的宽阔室内空间”的画面处理中，使用仰视的三点透视法。

仰视的处理

向崩塌大楼的地下室跳下去

◆用身体表现透视

效果草图

在表现建筑物的高度、进深上延展人物的四肢，从而尝试了"由人物构成的透视表现"。此外，通过将伸向前方的脚放大，表现出了广角式的张力。

摸索由身体构成的透视表现

第 1 阶段：一般的仰视。

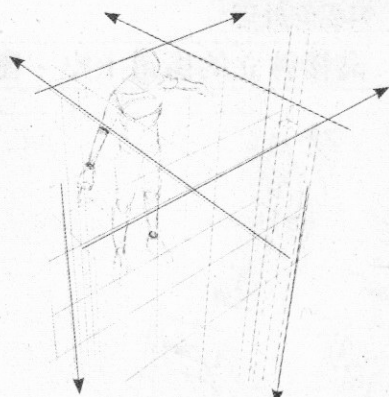
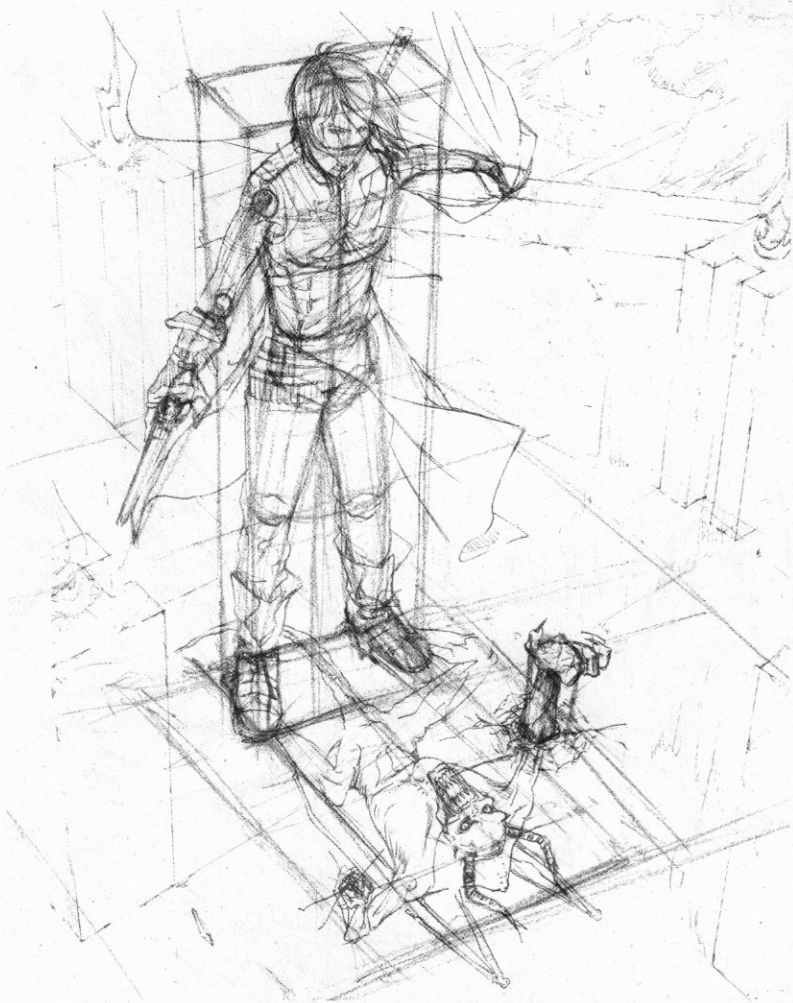
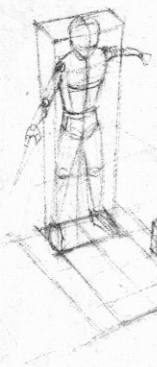
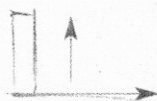
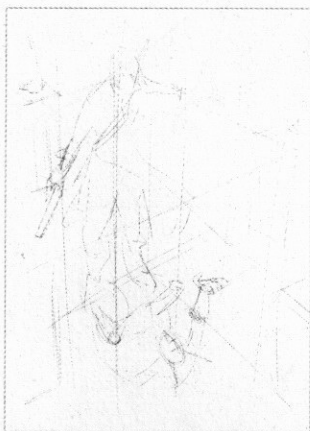
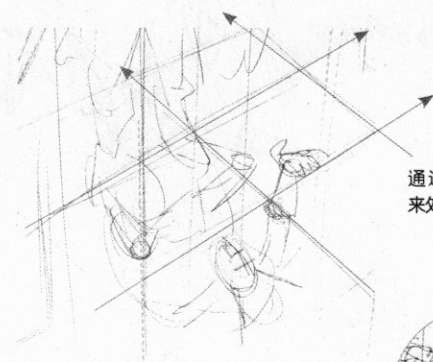
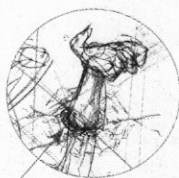
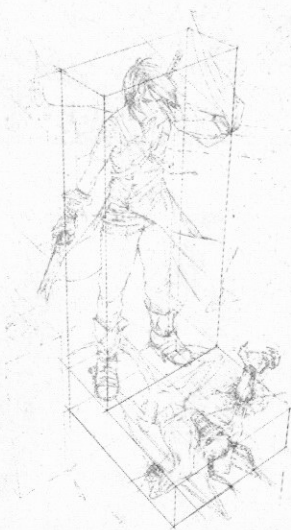
第 2 阶段：在仰视构图中加入对广角表现（将伸向前方的脚放大）的摸索。

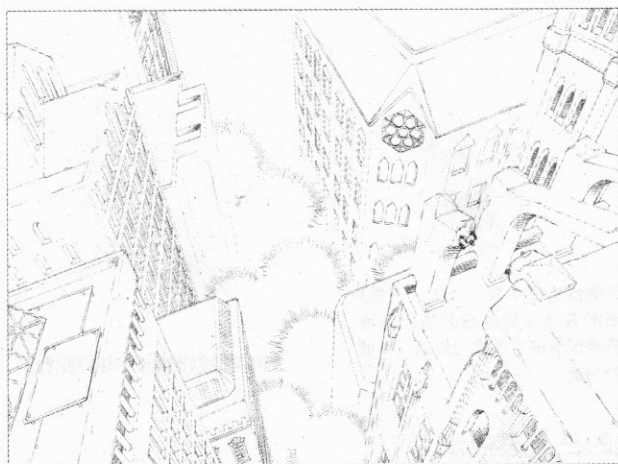
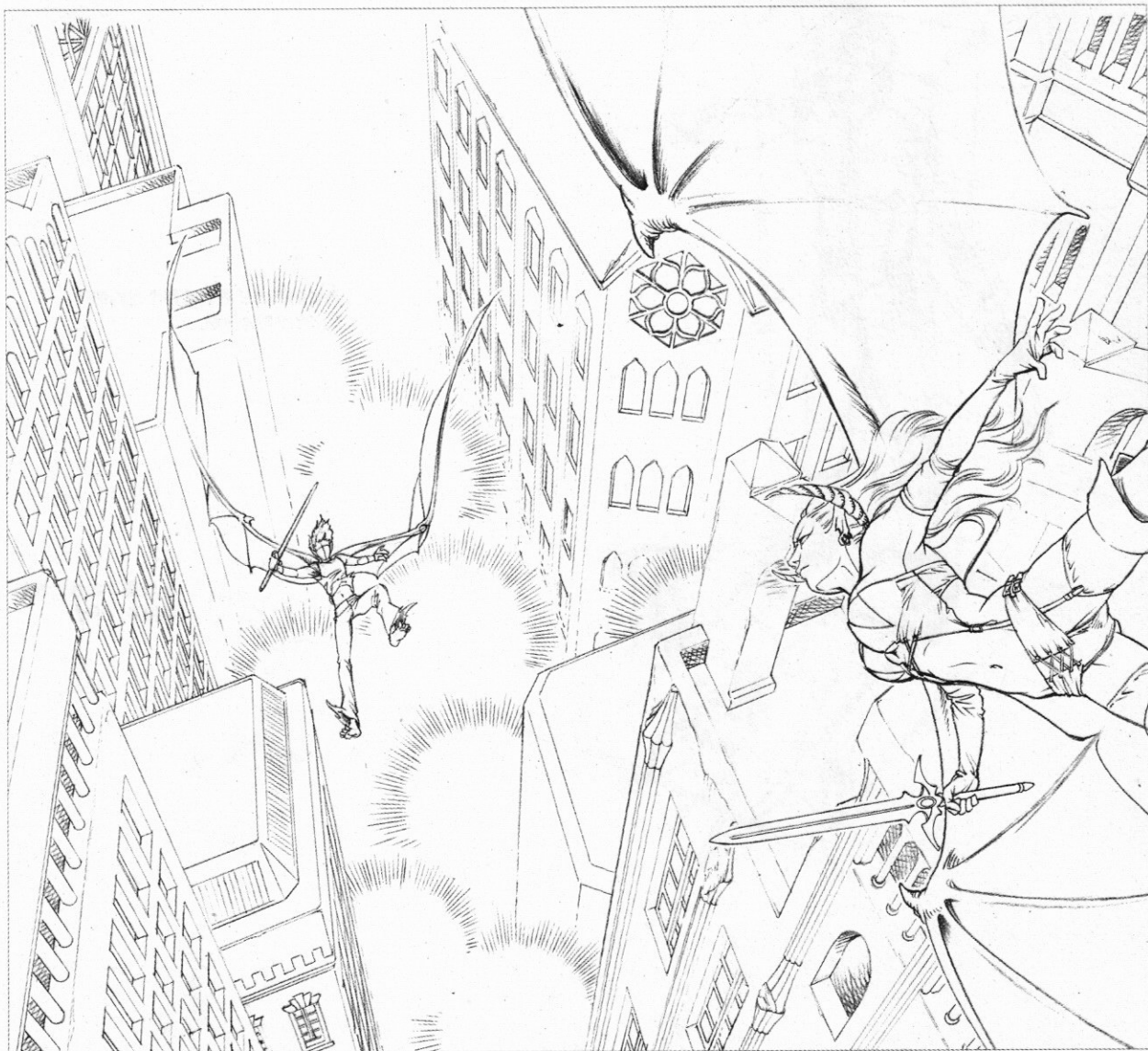
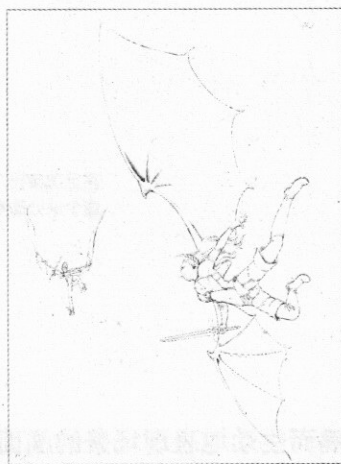
第 3 阶段：现在这个形式的原型完成了。

在"展现张力"的画面处理中，使用仰视的三点透视法。

俯视的表现

魔法遗迹的屋顶上：战士与恶魔

◆绘制平面部分与立体部分交叉的画面

在明确而生动地表现场景的画面处理中使用俯视的三点透视法。

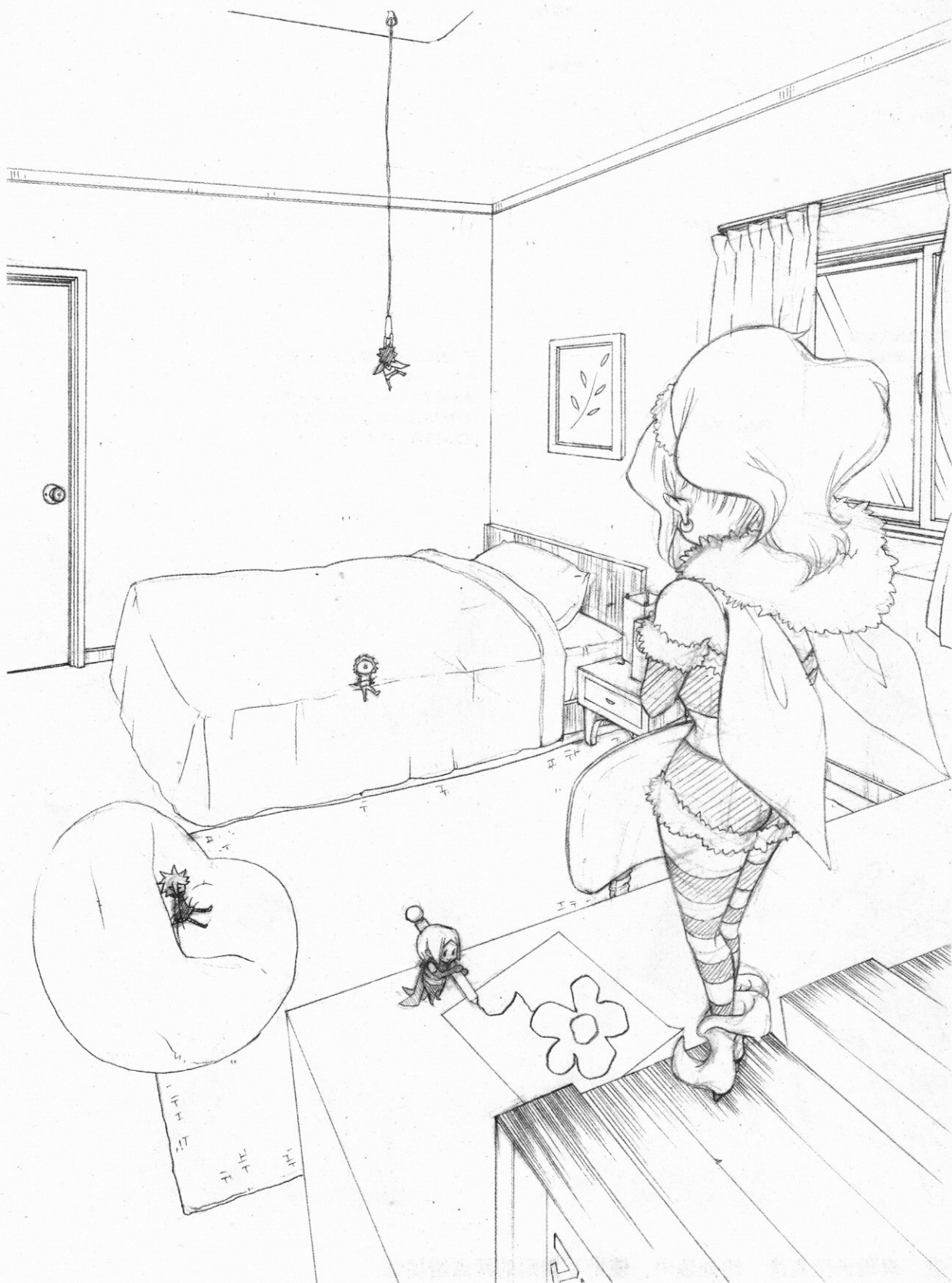
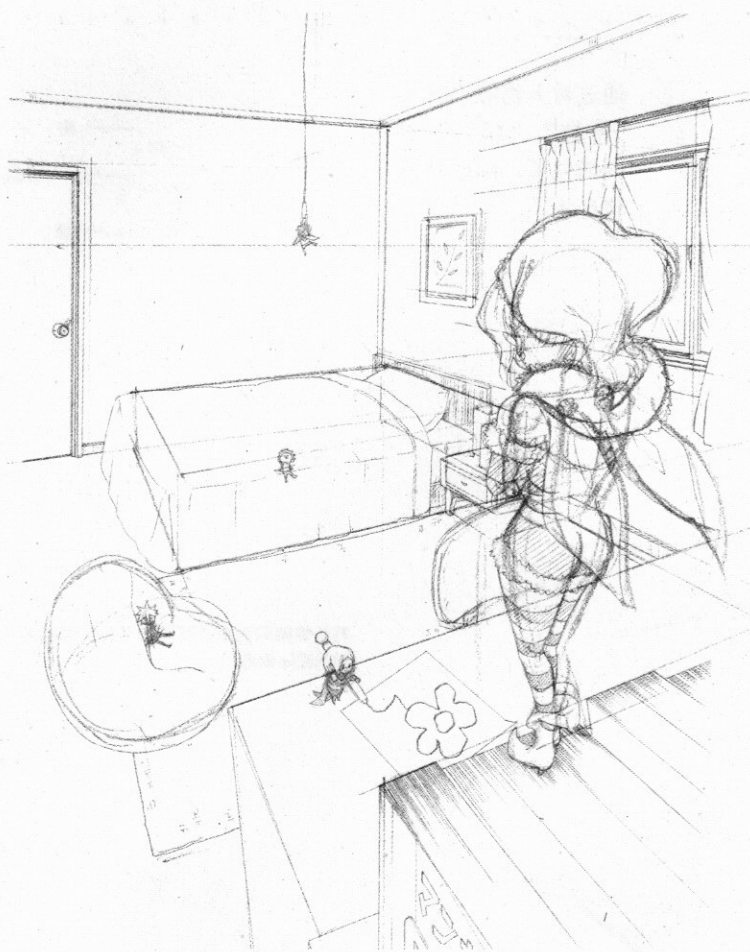
高楼林立的街道上空：魔神之空战

全景

人物

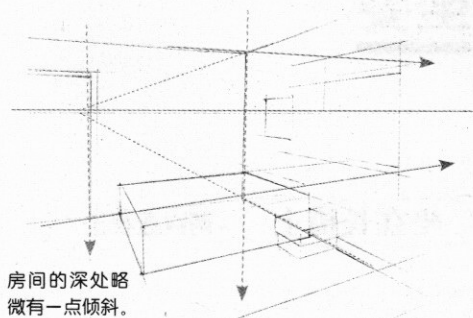
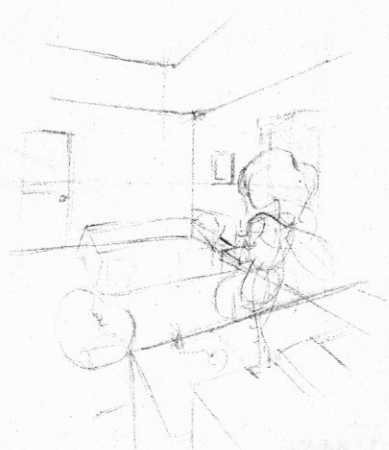
◆通过高楼间街道的俯视角度来表现“上空”的感觉

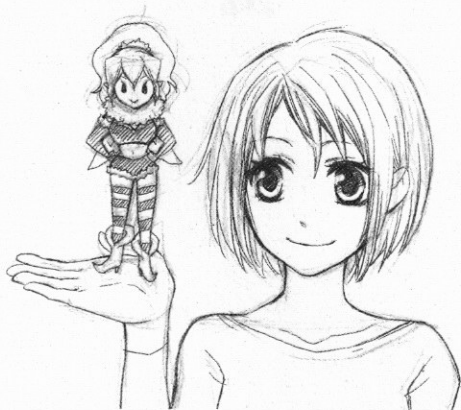
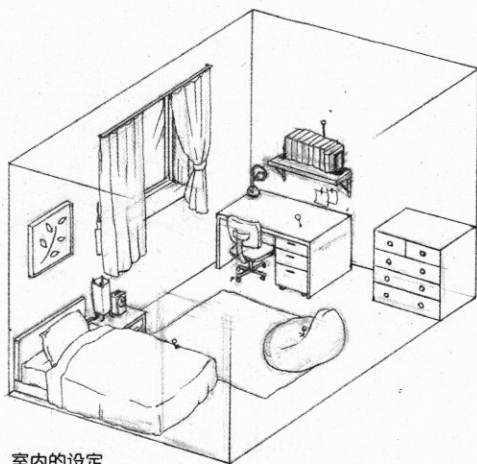
建筑物有多个进深灭点。这虽然是没有沿着一条街道正确地排列的建筑物，但在画面宽度上增加一些起伏，却有增强画面进深感的效果。

在一般的两透视情况下，宽度线大多是与水平线平行绘制的。但是，通过使其与水平线产生一定的角度，就会使之成为能让人感到具有如两点透视中那样的宽广感的画面。

在“表现天空高度”的处理中，使用不规则的两点透视法。

我的房间：俯视搞恶作剧的精灵人偶

◆绘制强调房间的宽度和进深的画面

用通常的两点透视法来处理透视效果，并用预设三点透视法来画出高度。

房间的深处略微有一点倾斜。

近处的倾斜稍微大一些，这样就会产生广角的效果。

即便将人物画得比物体略小一点，也会使房间看上去显得很大。

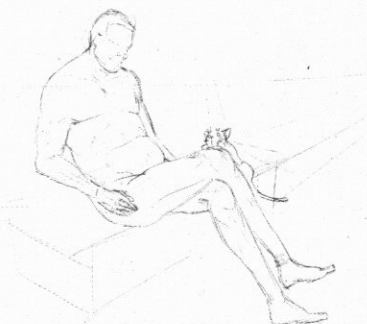
为了画面处理而做的设定

人偶的大小设定为与女孩的头大致相等的高度。

室内的设定

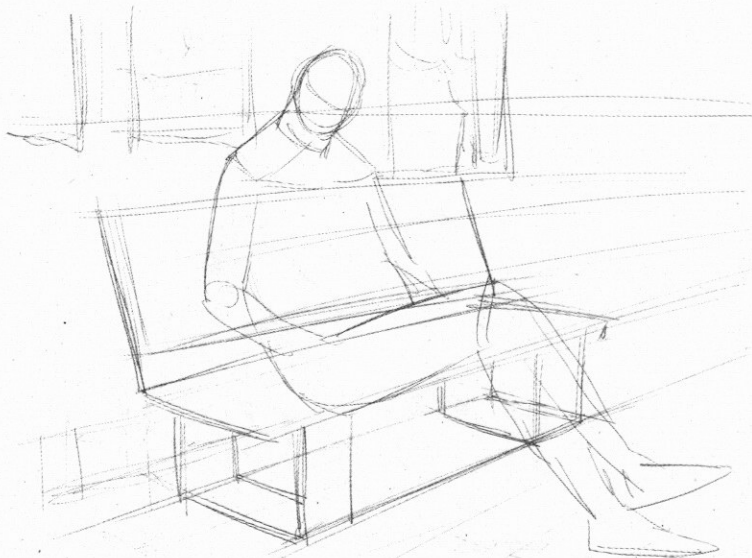
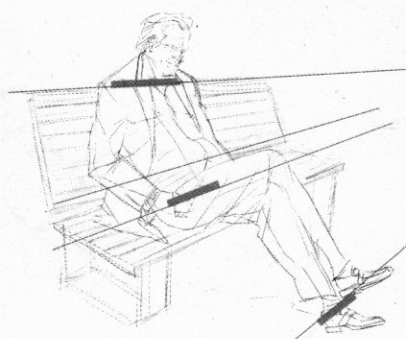
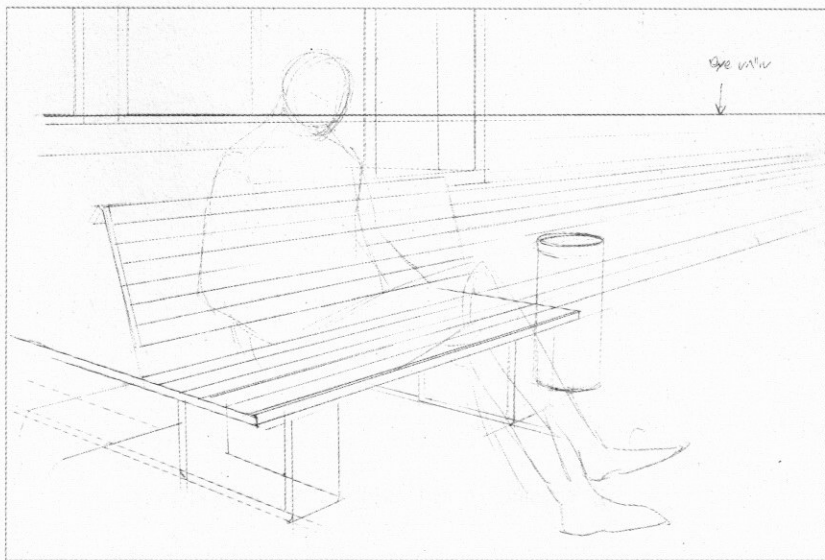
在“表现室内宽度”的处理中，使用俯视的预设三点透视法。

坐姿

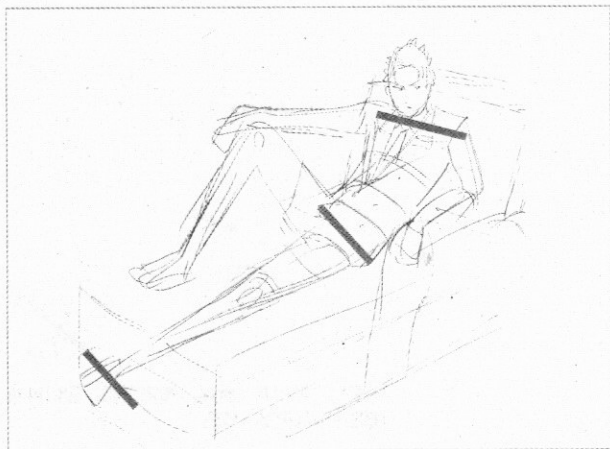
通过对人物的“肩”、“骨盆”、“脚”的透视的处理，画面效果便产生了。

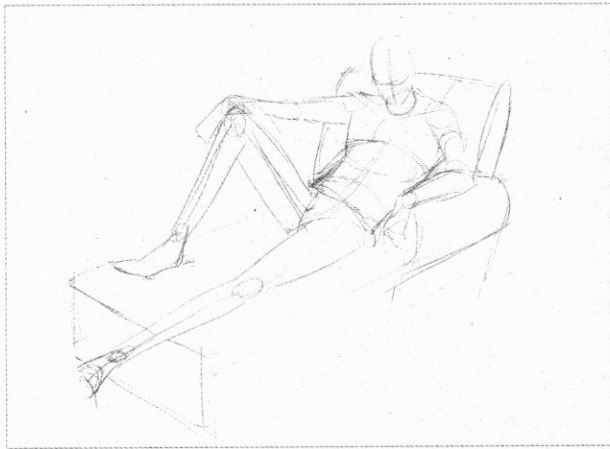
坐在长椅上 -两点透视法-

① 效果草图

将长椅画成简单的箱子的同时，画出人物的裸体素描。

通过椭圆来处理身体的立体效果。

② 兼顾人物的透视和背景情况的速写图。

长椅与人物的肩、骨盆、脚的透视，它们与长椅的结构几乎是一致的。

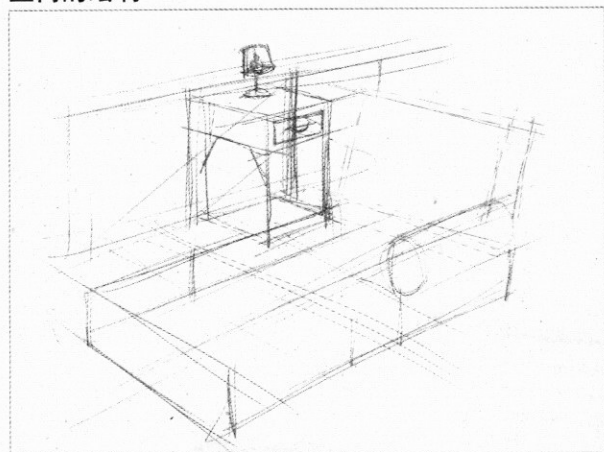
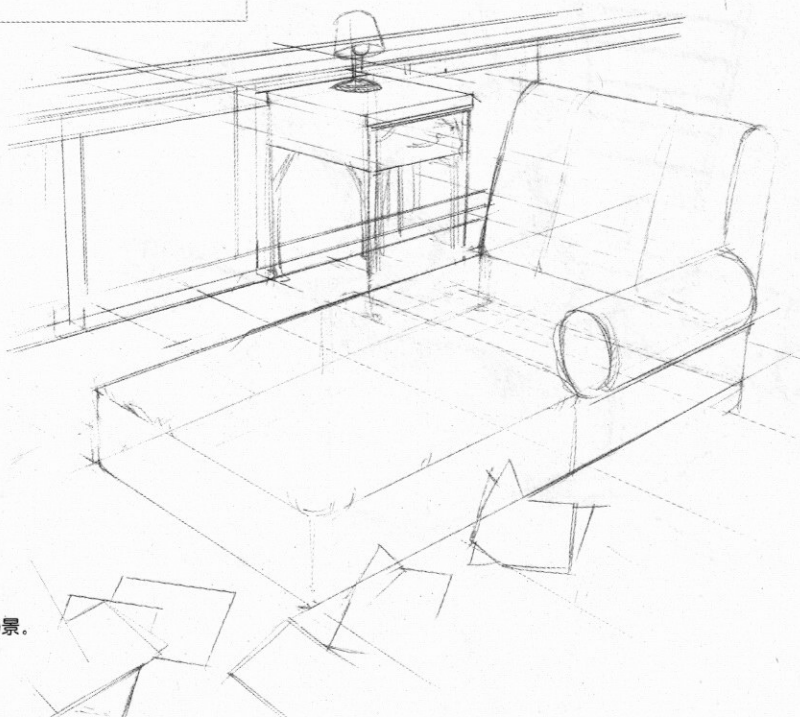
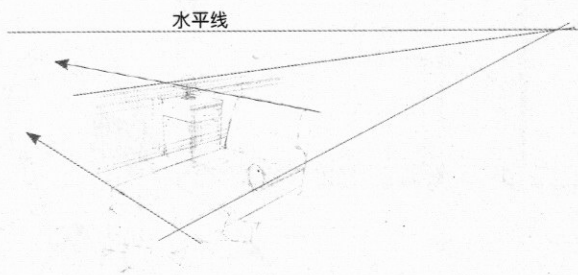
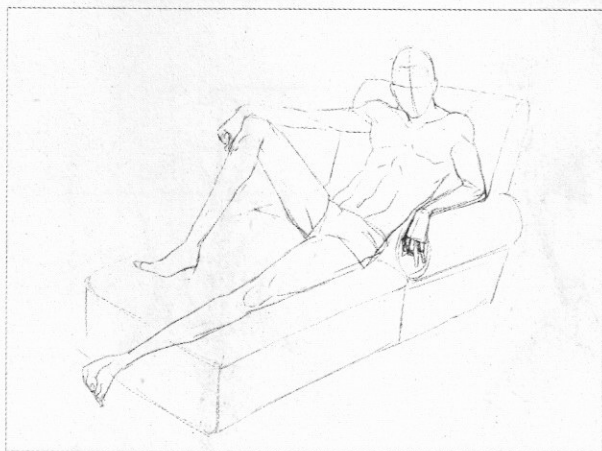
③ 准确地处理人物的透视，并画出长椅后面的房子等景物。

完成。

在沙发上休息 -两点透视法-

① 效果草图

② 用简单的立体结构来处理沙发与人物，画出大概效果。

室内的绘制

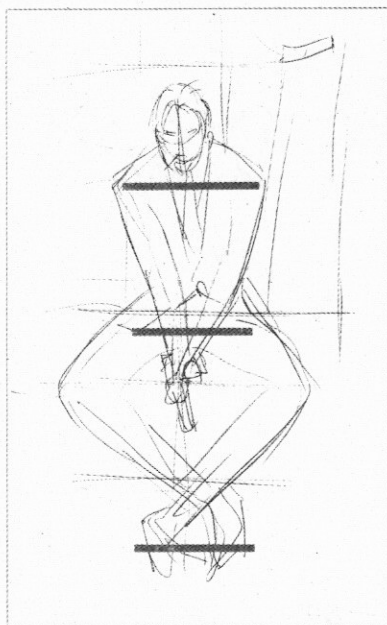
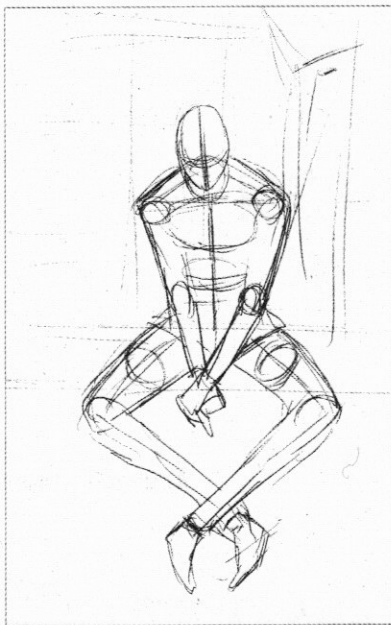
① 绘制沙发周围的效果草图。

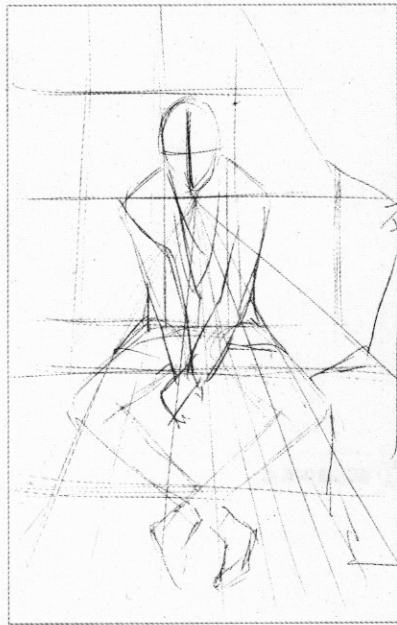
水平线

② 完成沙发与沙发周围的场景。

③ 画出裸体素描。

④ 画出衣服，并绘制沙发。

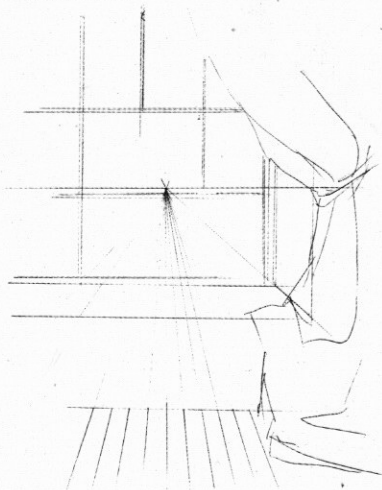
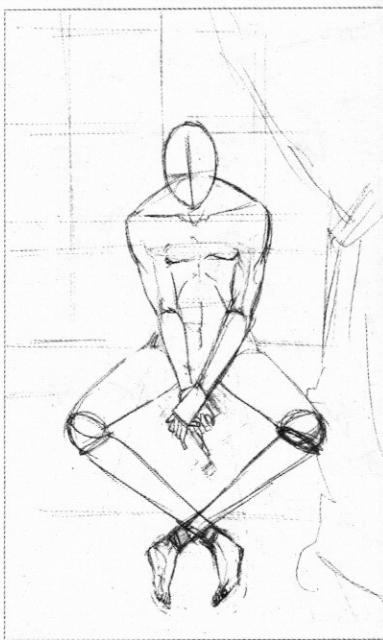
⑤ 完成。

坐在窗边 -一点透视法-

① 效果草图

② 兼顾座面，并用简单的立体结构画出人物。

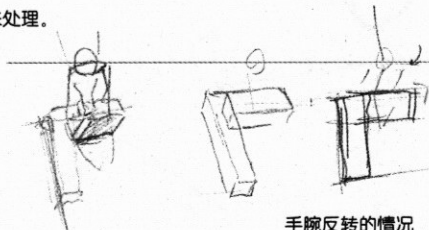
③ 画出背景效果。

④ 画出裸体素描。

⑤ 画出衣服和背景，完成。

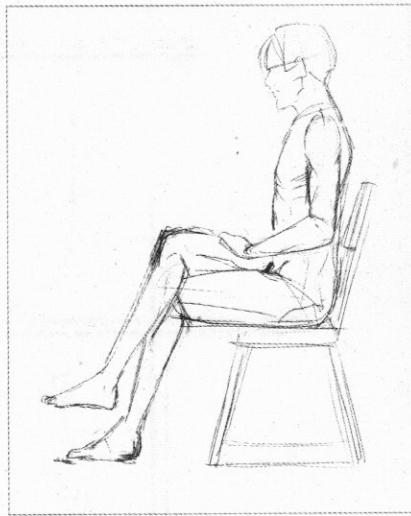
背景的绘制

根据效果采用一点透视法进行绘制。均等地计算出间隔后，向着灭点的方向认真地画出地板的线。

手枪的形状也要通过箱形来处理。

手腕的位置

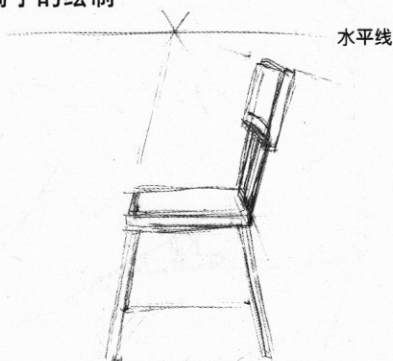
手腕反转的情况

⑥完成。

坐在普通的椅子上 -一点透视法-

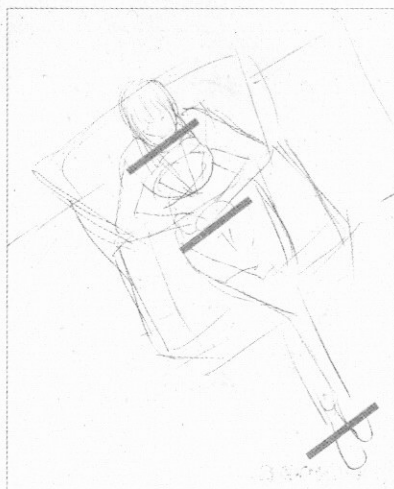
① 效果草图

② 兼顾座面并用简单的立体结构画出人物。注意人物姿势与椅背的角度。

③ 画出裸体素描。

④ 画出衣服和背景，完成。

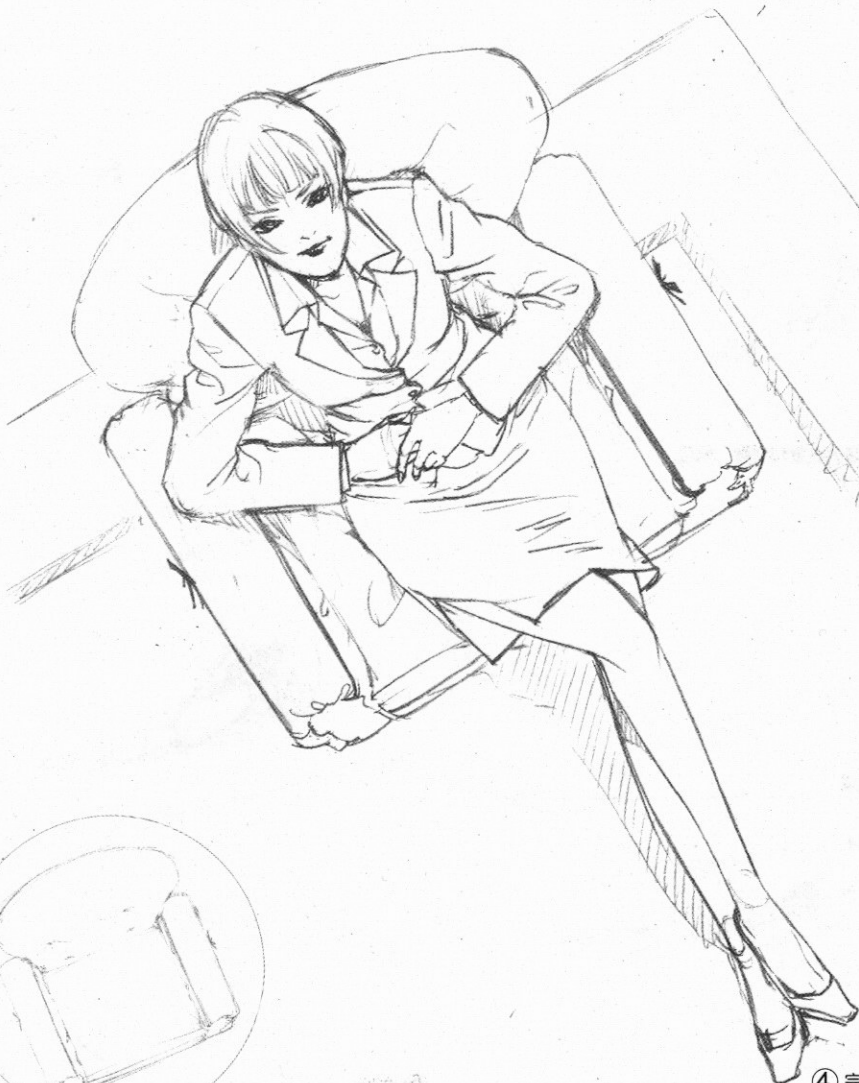
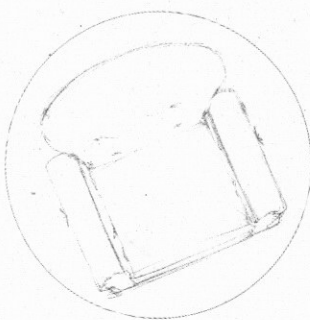
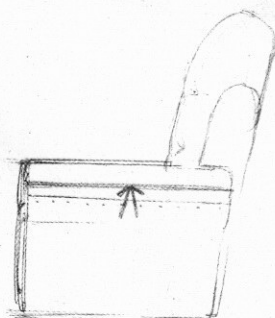
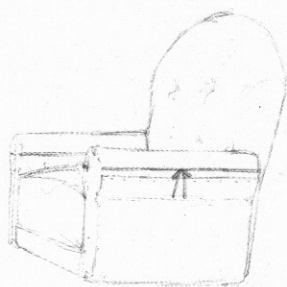
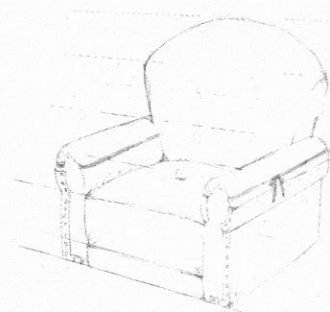
椅子的绘制

这个角度的椅子属于“下面部分”。

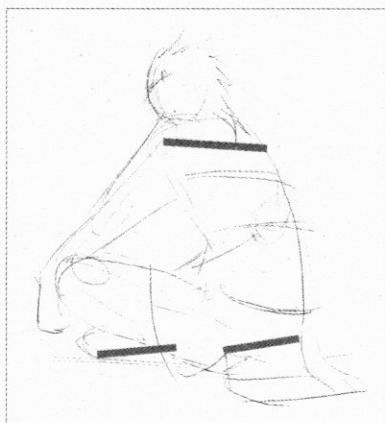
⑤ 完成。

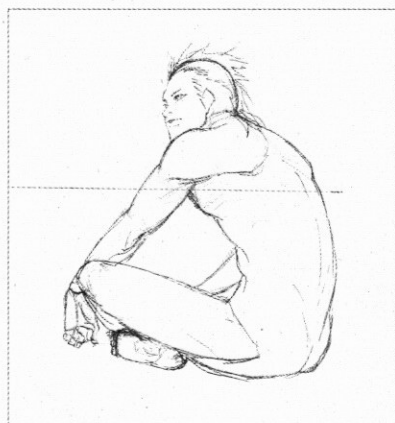
坐在舒服的沙发上 - 三点透视法 -

① 效果草图

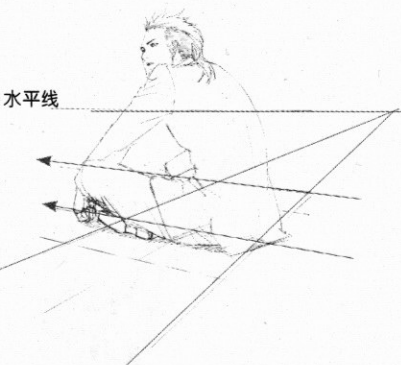
② 用简单的立体结构来处理人物和沙发。

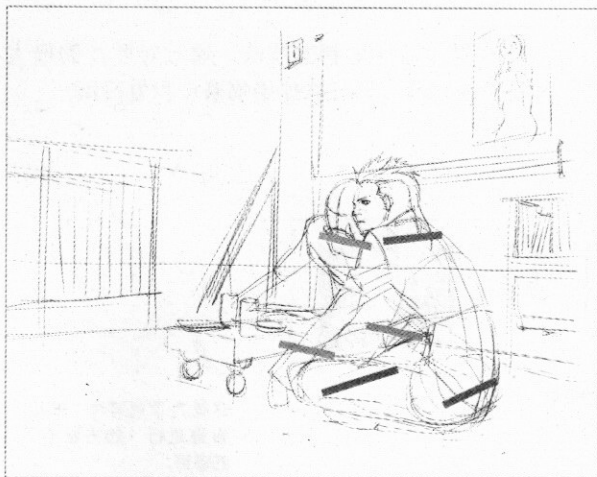
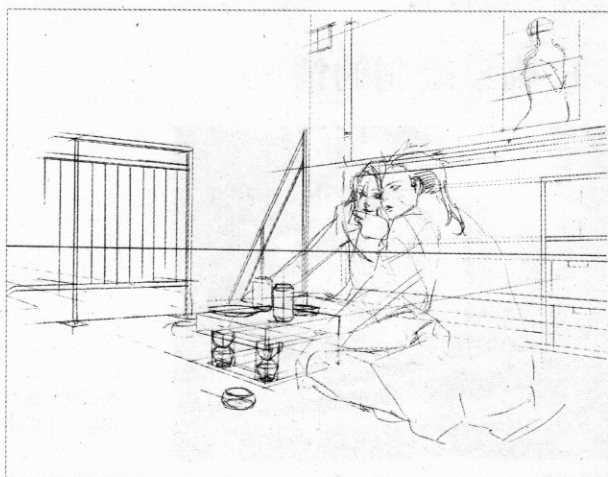
③ 画出裸体素描。

沙发的绘制

④ 完成。

坐在地板上 - 两点透视法 -

① 效果草图

② 兼顾座面，并通过简单的立体结构画出人物。

③ 画出裸体素描。

④ 画出衣服和背景，完成。

⑤ 完成。

增加人物，画出背景

① 画出另一个人和背景的效果草图。

② 认真地画出脸、背景、小物件等。

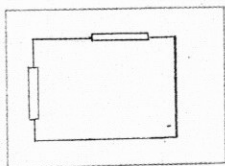
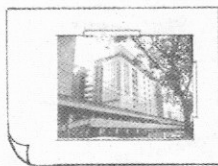
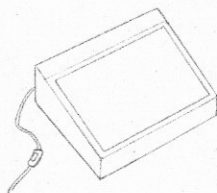
③ 完成。

使用照片的画面绘制

什么都不参考来绘制背景或风景的情况几乎是不存在的。通常我们会先拍摄与所需要的效果相近的照片，然后再来绘制。

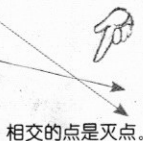
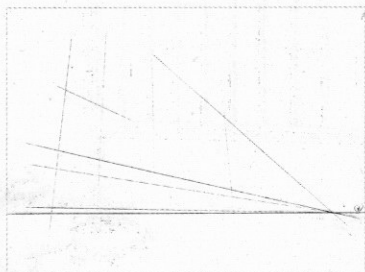
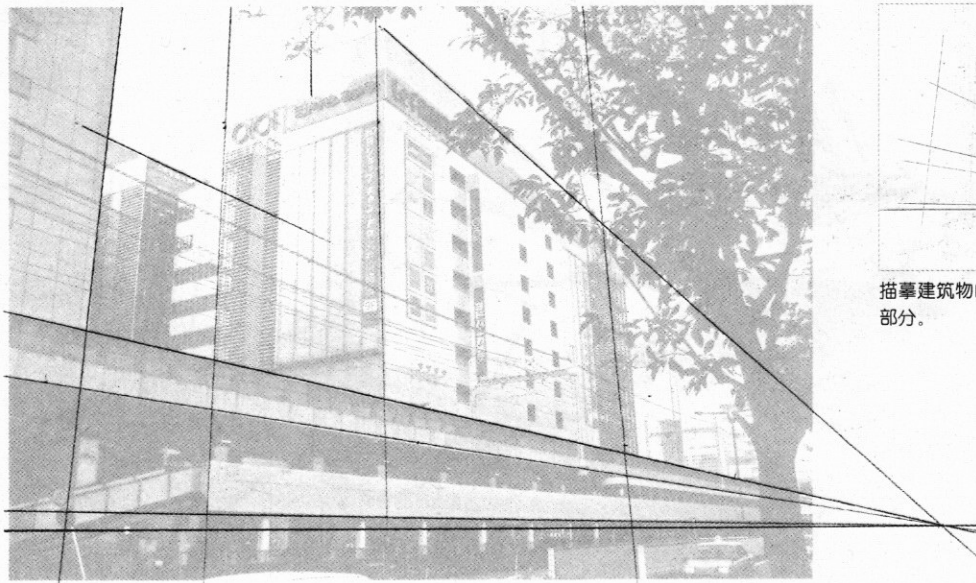
1. 临摹绘制的情况

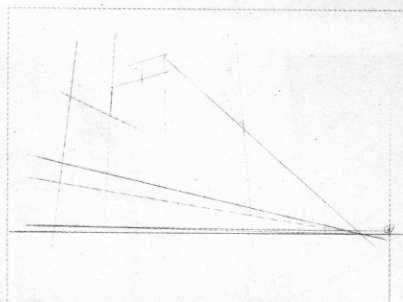
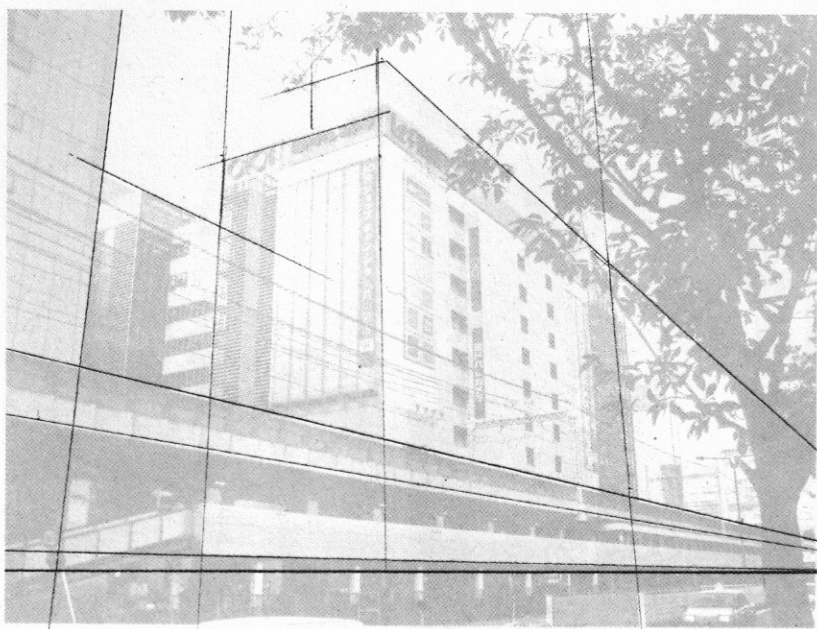
描摹照片进行绘制的技法。通过对照片的放大复制来绘制大图可以使用描摹台和复写纸。

照片资料

在底稿纸或复印纸的背面，用胶带等将照片粘贴起来。

正面。画在比照片大的纸上。

这是为了对照片、草图画稿进行“透光绘制”的画材。

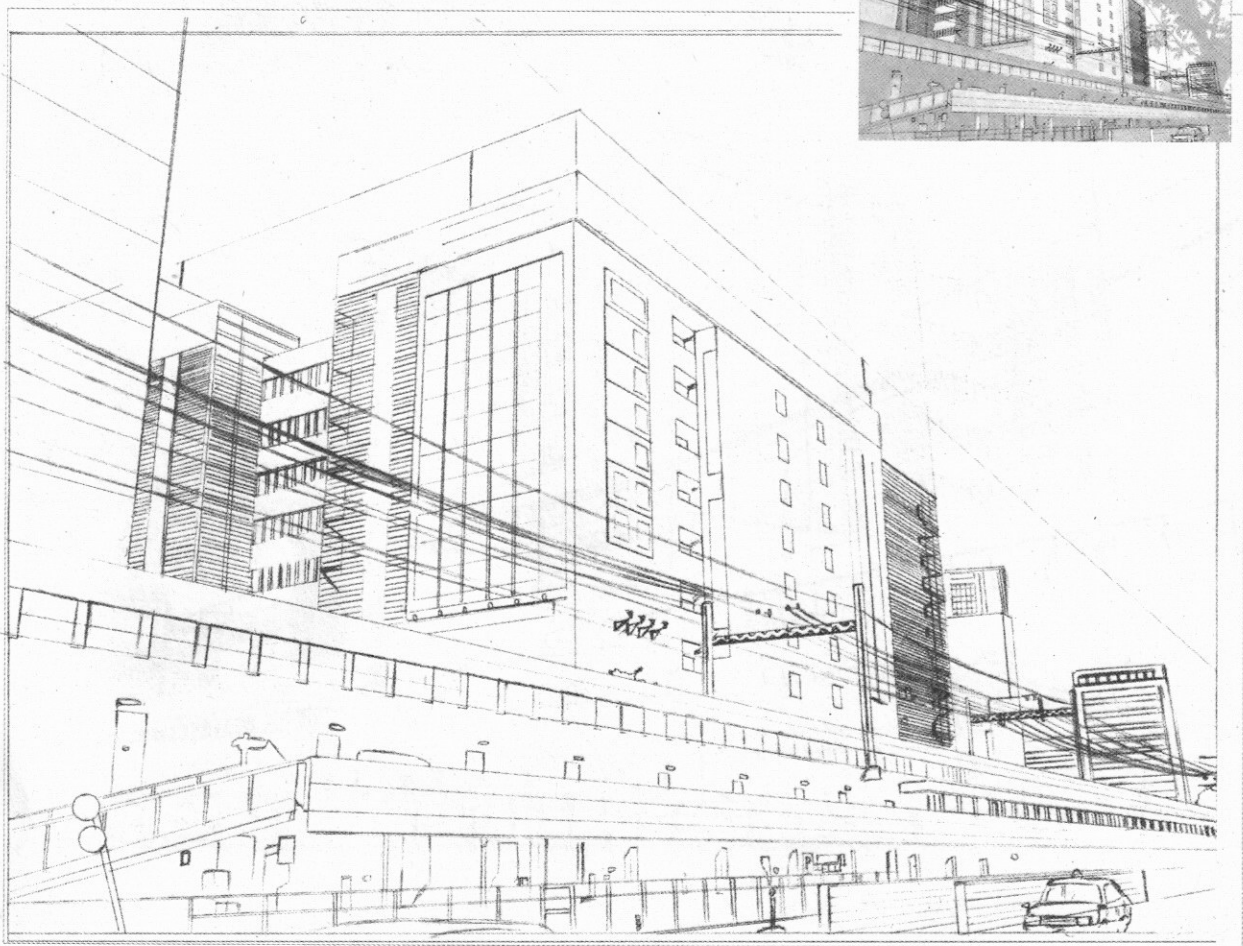
找到灭点，画出水平线

将主要的进深线延长。

相交的点是灭点。

画出建筑物的轮廓线

描摹建筑物的进深和高度，选出线段较长的部分。

将建筑物的形状画成简单的箱形并开始进行绘制。不是从细节着手绘制，而是从整体来把握。

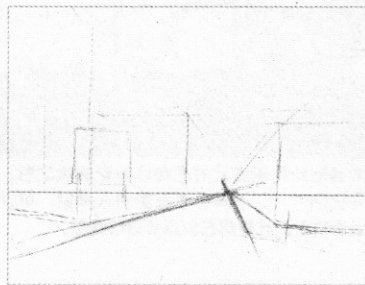
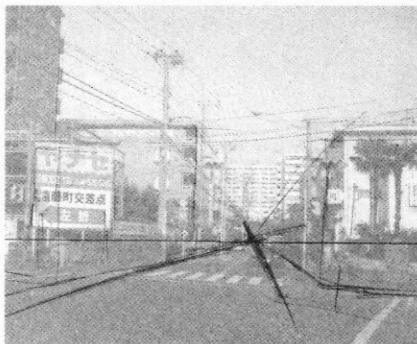
完成没有树木的描摹图

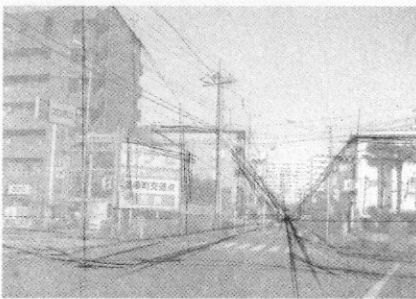
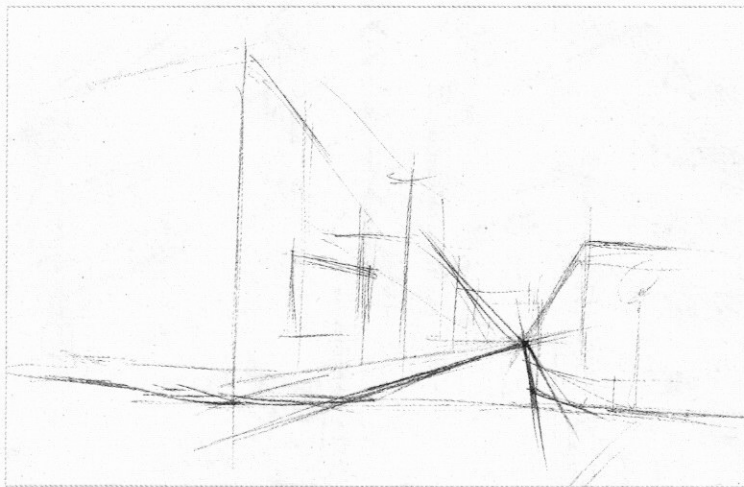
绘制有树木的描摹图

描摹并不是画出照片的所有内容，只需要描摹必要的部分即可。

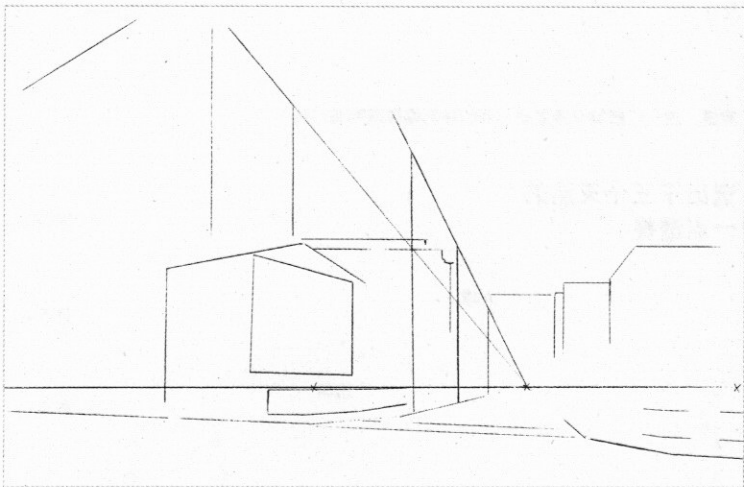
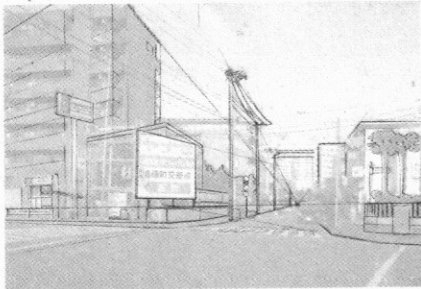
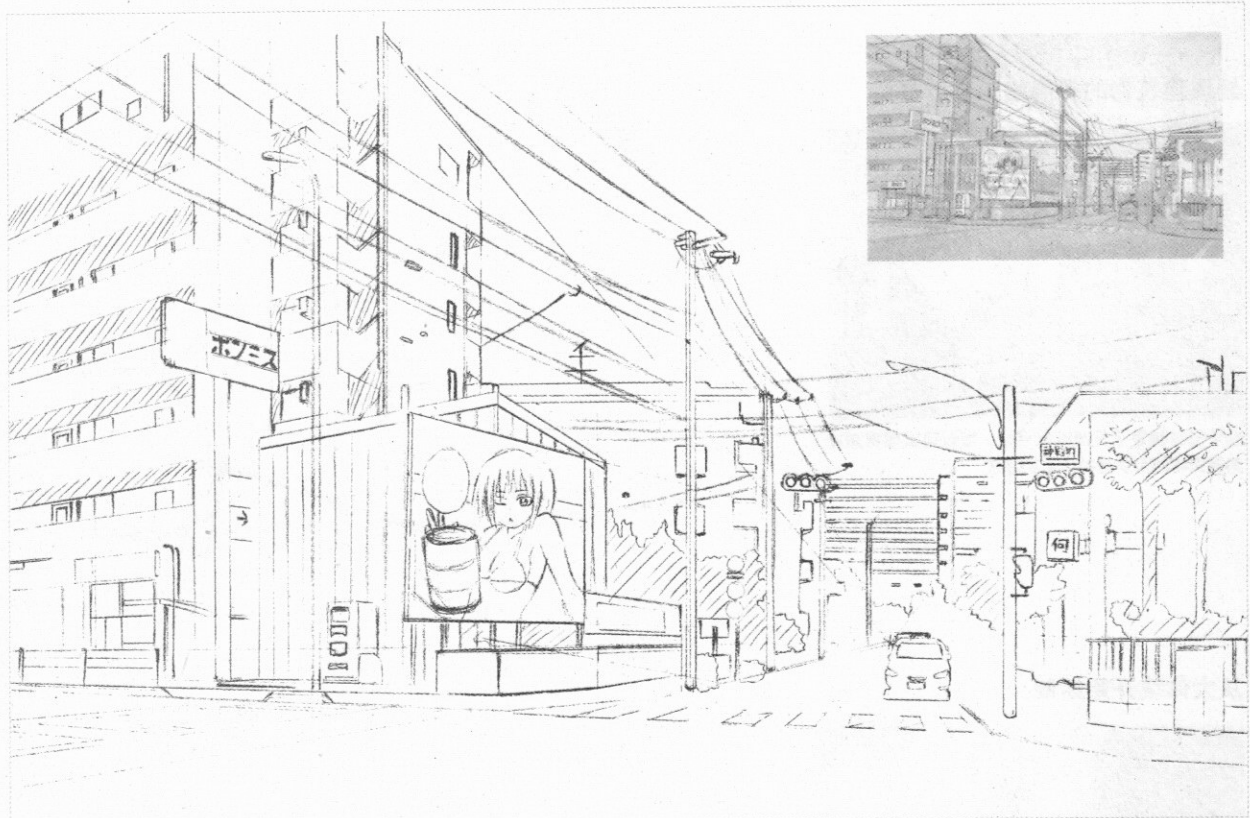
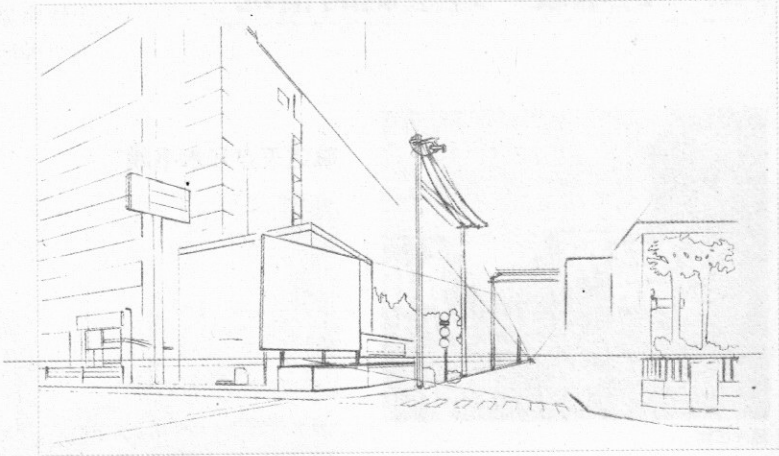
2. 一边修改一边绘制的情况

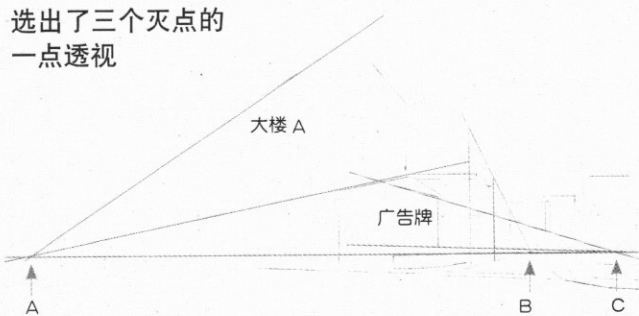
在拍摄成照片的图像中，有时候镜头画面的歪斜会比较明显。那么我们来看看先确定透视并一边修改一边进行描摹的例子吧。

照片资料

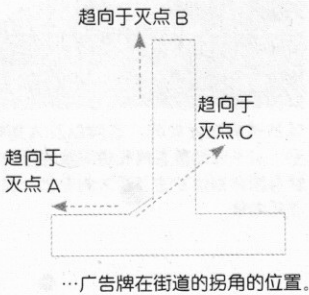
确定灭点和水平线

从街道的进深线来确定灭点和水平线。

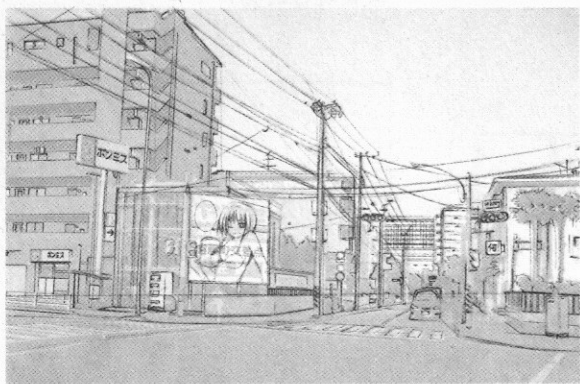
处理建筑物的轮廓线

由于已经确定了灭点和水平线，所以可以根据透视对建筑物的形状进行大致的修改。

从大体块开始绘制

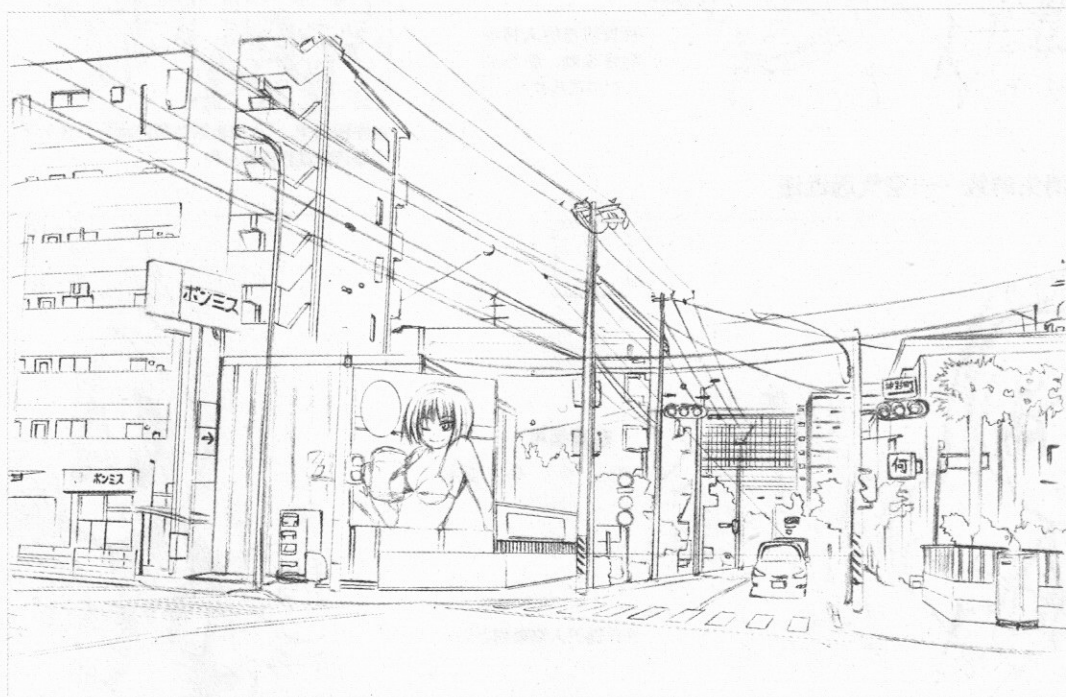
结合透视对近处的广告牌以及大型楼厦等进行绘制。由于借助垂直线和进深线进行绘制，物体的形状与原物相比发生了巨大的变化，因此需要这种修改和描摹。

清晰地处理主要建筑物的轮廓

准确地处理街道及大型物体的轮廓线之后，再画出细节。对于用右手画图的人来说，可以从画面的左侧开始向右侧逐步进行绘制。

完成。由于广告牌非常显眼，所以将其修改成石油广告。

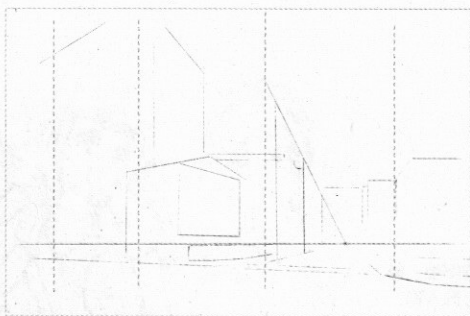
选出了三个灭点的一点透视

灭点 A：只在大楼 A 的左侧使用。只有这个建筑物采用了两点透视法。

灭点 B：这是在绘制街道和沿街建筑物时所使用的灭点。

灭点 C：广告牌的灭点

…广告牌在街道的拐角的位置。

建筑物被斜拍后的照片直接用于描摹的情况

不考虑修改，直接用于描摹的情况。建筑物倾斜，画面整体偏斜。

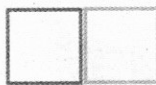
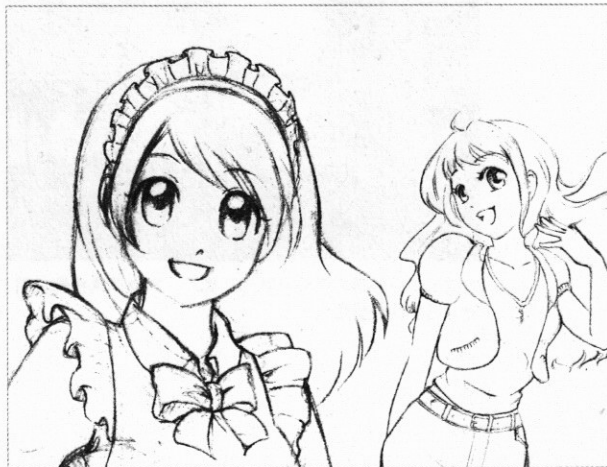
大街出现一种微妙的倾斜状态。此外，所有的高线都是斜的，几乎没有垂直线。

虽然画得很认真，但却有一种不协调的感觉。

对策——画出垂直线

在底稿纸上画出垂直线。

透视素描虽然不是制图，但是除了高度上表现深度外，应该尽量画垂直线。

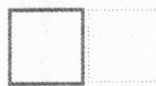
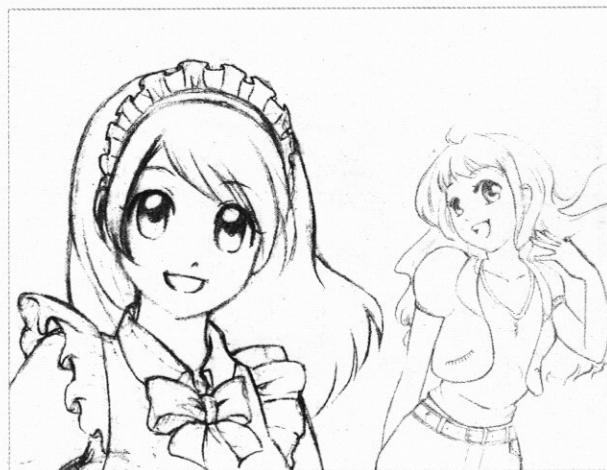
除透视法外的远近法

通过"线的用法"和"简单的排列"来表现远近感。

粗线和细线——疏密远近法

在漫画中…

画面前方的人物用粗线绘制，后方的人物用细线绘制。

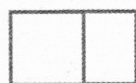
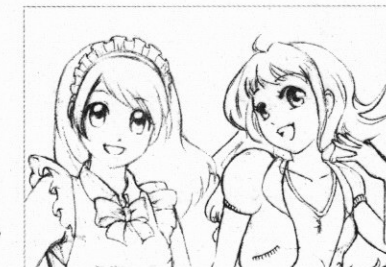
漫画技法中，"人物身后背景的线用细线来画"也是疏密远近法的一种。

普通的线与似乎消失的线——空气远近法

在漫画中…

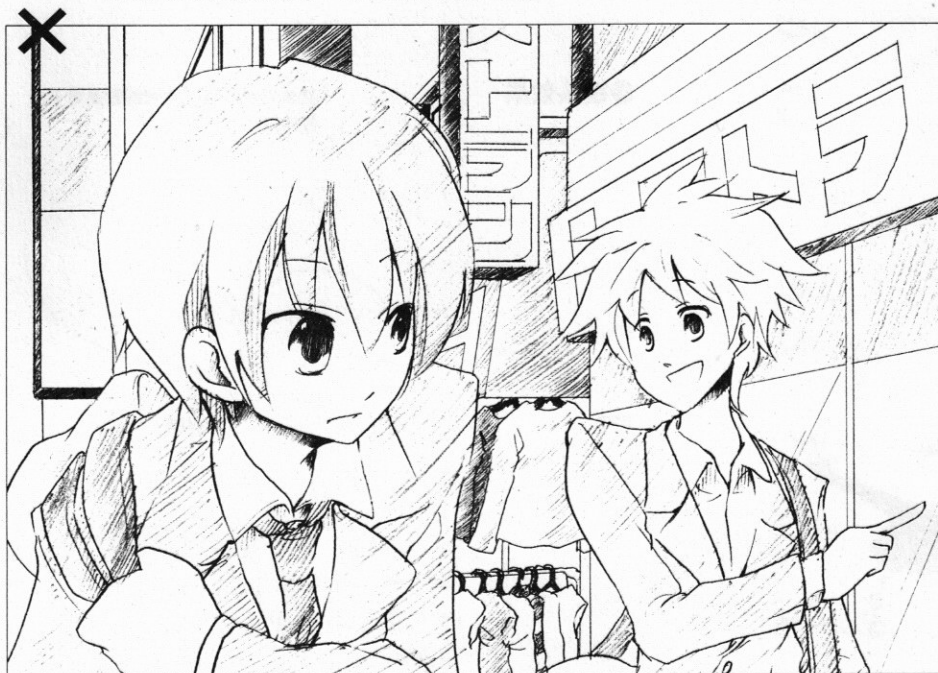
将后面的人物模糊绘制。

在漫画中，可以将背景的线条分散绘制，或者将后面的人物染上色调，从而进行"模糊表现"。

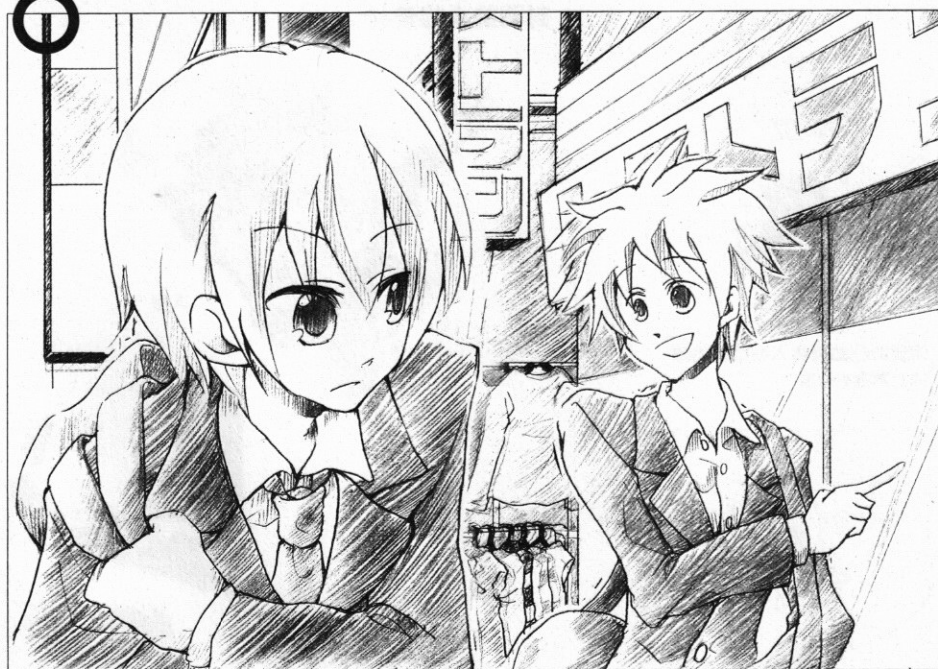
排列：重合——重叠远近法

在漫画中…

将画面前方的人物画粗一些，而用细线画出后方的人物。

没有远近感的例子

漫画的背景具有重要的辅助作用

将人物和背景进行一体化处理的画面

背景与人物的线条粗细相同。虽然好不容易学会了远近法并且能够熟练地运用人物的透视，但是如果人物不能因人而异，那么这样的漫画也是徒劳无功的。

人物被背景中的线条吞没了。这样一来，人物就像被“埋”在背景中一样。

将人物画的很突出的画面

为了让人物突出……

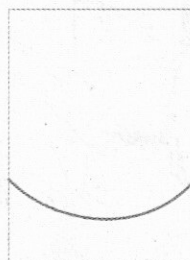
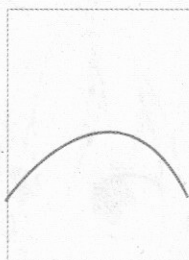
- 人物的线条粗重。
- 在绘制背景时，不要让线条吞没人物。
- 当人物被埋在背景中时，沿着人物的轮廓线，用白颜色消除背景的线条！

出色的背景处理能够凸显人物，这才是更加出色的背景效果。

超越透视！

为了达到完美的画面效果，自由的想像力是非常重要的。有时候可以尝试大胆地将平直的水平线处理成倾斜的线。

●镜头效果

尝试将通过镜头得到的效果用于画面绘制……

凹面

凸面

斜面

“广角效果”是最具代表性的，能够绘制出令人意想不到并且印象深刻的画面。

一条线给画面带来的效果会有不同

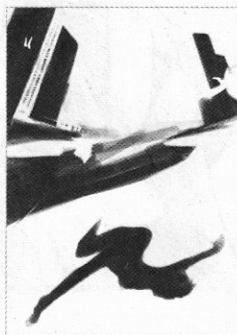
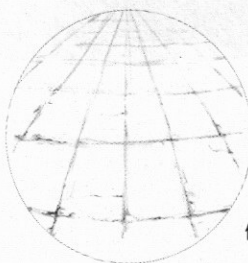
没有线的画面。虽然阴影会让人想像出地面，但是画面中却几乎没有“空间”。

明显的凸曲面给人在巨大的球体上奔跑的印象。

波浪线让人想起在高低起伏的荒野上自由奔跑的情景。

凹曲面让人想像位于下方的灭点，并让人感受到速度感。

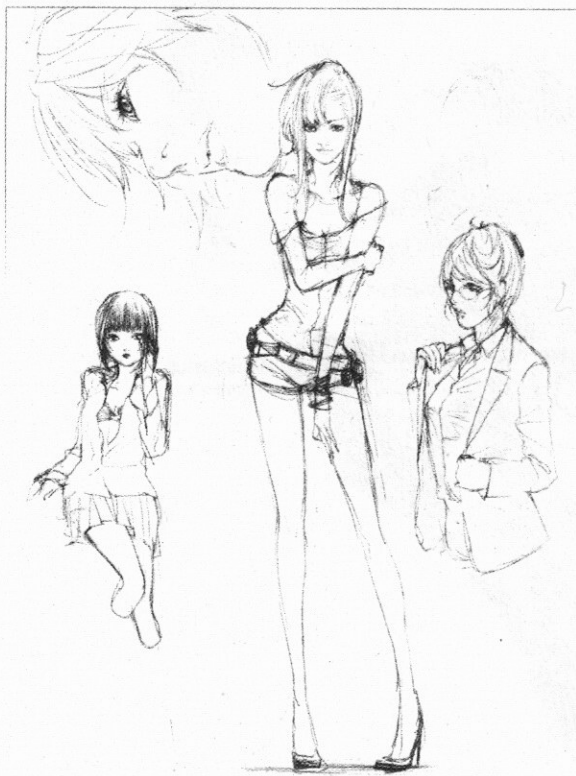
封面的人物素材

人物

人物的影子，楼房的影子，楼房的剪影。

倾斜的地面

素材只有石板、天空和光，以“让人感觉到水平线、空间、宽度、进深”为题目，怎样更加有效地表现人物？这个镜头就是这种尝试。

封面原画。在“空间、宽度、进深”之外，在题目中再加入“立体”、“超越透视”。

17 个个性人物

这些是为本书提供帮助的，来自日本工学院专科学校动漫专业的成员们。

户屋奈绪美

线条很有立体感。

在绘制时，要注意皮肤、肌肉、服装等的线条表现，这样就能培养绘画者创造具有存在感的角色的能力。

桔崎昂

通过简单的线条表现出立体感。

即便都是柔软，头发与身体的柔软也会有所不同。将对这种区别的强调转化成洗练的线条，从而表现出生动的人物。

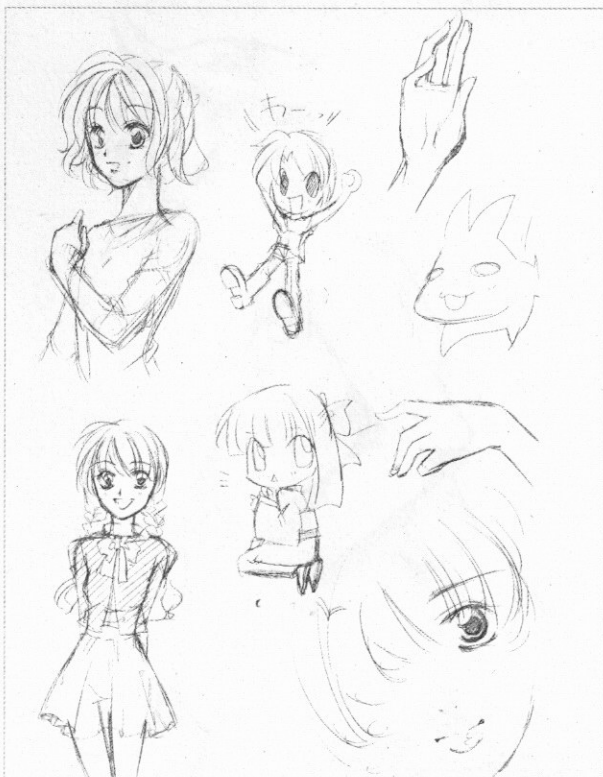
月代乌

绘制能感受到人物情节的画面。

在绘制时，要有“向人展示”的责任感和“通过画面向人传达”的认真意识，这样就能创造出生动的角色和画面。

彼方

处理空间和立体的意识，也可以灵活地运用在人物变形中。

空间（进深）和立体，不仅会反映在构图上，而且也会反映在服装的质感和人物的变形上。

篠崎优

丰富的人物类型是从涂鸦中培养出来。

对涂鸦永不放弃的努力，能够使各种各样的笔触及人物表现成为可能。

光邪枣

对立体表现的强调能够产生人物的真实感。

轮廓线的粗重，阴影线的纤细，头发的曲线意味着对各种线条的强调甚至能够让人想到头发的手感。

卯月杏夜

纤细的线能够用来表现各种质感。

纤细的头发与硬朗的外套形成对比。对头发绘制的追求，教会我们如何表现出不同的质感。

雪野泉

盯着读者的视角处理更能增强人物的效果。

人物的眼睛能表达人物内心的想法，因此人物表现中最重要的因素就是人物的眼睛（看着什么地方）。带着这种意识而绘制的画面，总能吸引读者。

彩月理麻

对立体感的精细追求使人物很有安定感。

这是兼顾衣服的厚度和结构，通过笔触来追求人物立体感的画面，这使人物具有真实的存在感。

十川柳

对线描、质感以及阴影的追求体现出了个性。

在阴影和质感表现的笔触中，既有按照规定进行处理的情况，也有按照自己的感觉进行处理的情况。着重根据自己的感觉进行绘制，能够产生个性化的人物或画面。

野口友辉

对轮廓和细节的强烈关注产生了具有视觉冲击力的画面。

纤细的线条和粗密的短线（画或不画）是绘制独特画面的有力武器。

修

将肌肉作为立体的“体块”进行处理会产生的真实感。

强调肌肉立体感的阴影线和强调厚度而画的翅膀给人力量感。

榊

生动的线条是人物魅力的根源。

能够画出生动的线条，是自身的一种财富。画图习惯之后，很容易忘记“有乐趣地绘制”这种心情，而借助于生动的线条这种心情又变得可能了。

纤细的线条和粗密的短线（画或不画）是绘制独特画面的有力武器。

瓦三春

漂亮的微笑能战胜一切。

幸福的笑脸，单凭这个就能给人带来好感。它能够让人想像真实的笑脸，这在作品的绘制中也是非常重要的。

公鸡

考虑到构图和动态的作品能使人物印象深刻。

画面的视觉冲击力，产生于作者平常对构图的关注。而且，富于动态的作品也能吸引读者的眼球。

高桥淳子

有所强调的绘制能够产生富于个性和魅力的画面。

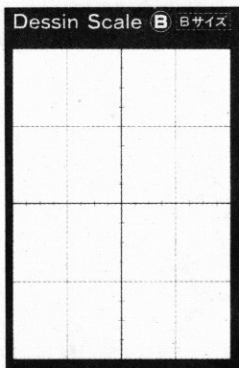
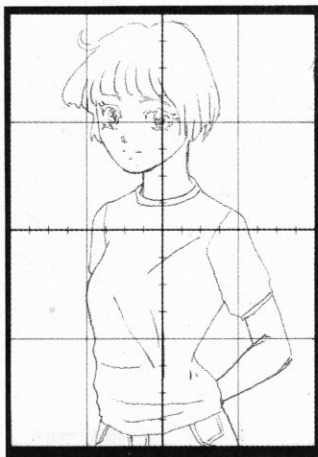
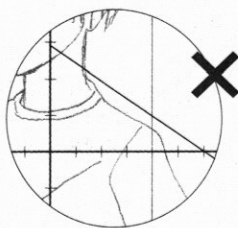
发型或项链等强调细节部分会使画面富于魅力。掌握以表现质感为目的的线条处理，并将其转变成画面的表现力。

汐友广

反映独特概念的作品能够体现出趣味和创作的经验。

如果没有对可爱东西的关注以及试画经验，是画不出来的。不停地绘制自己喜欢的东西，会转变成一种巨大的力量。

注意

如果只追求形状就会丧失立体感

这是带有纵向和横向直线的画材——Dessin Scale。由于有边框，所以非常便于裁剪和处理形状。

通过横纵轴来处理斜线是很容易的，所以这很常用。但是……

如果单纯这样就会只强调外观线的角度，而无法培养出所谓的“斜线便是进深”的感觉，这很容易使画漫画的人只会画平面的东西。

从二维的纵横意识出发，在三维空间中进行画面处理，能使人增强立体意识并培养绘图的能力。

后记

背景很困难。背景很麻烦。
不知道怎样处理才好。
画不好。
当画漫画的朋友们聚在一起时，一定会听到这样的话。

一听到“背景”，人们就会敬而远之，但是只要加入一点看上去像背景的东西，画面就会呈现出惊人的真实感和说服力。

怎么才能画好“看上去像背景的东西”呢？
首先要认识到“人物与背景，原本就是一体的”。人物与空间是不可分离的。
如果要画人物，那么就必须画出他或她所处的场所。
有空气，有空间，有天空，有地面。

所谓透视法，是人们为了将三维世界中的东西在二维世界中表现出来而发明的一种方法，它最早产生于绘画领域，并活跃在建筑、制图领域中。所以如果想要直接运用，就会追求“绝对垂直·绝对水平”这种尽可能的准确效果，而实际上能够做到这一点的人也是有的。

但是，漫画或插图并不是制图，这一点不言而喻。
为了画得漂亮，也确实需要具有一定准确度的平行线或垂直的直线。但是，画着画着就会出现灭点偏离、水平线弯曲、垂直线略微倾斜的情况。这也是我们在绘制地过程中经常遇到的。

在绘制漫画、插图或动漫时经常采用的背景技法是指：以制图（透视图法）的知识为基础，同时考虑怎样让自己所画的人物在画面中生活、活跃，并传达给读者，并且以追求尽可能逼真的表现为目的而产生的“漫画素描透视技法”。

这本书便是这些问题的集大成，是一本对于“怎样才能画得出来呢”这个问题尽可能地给出回答的书。
读完之后，当绘制人物时，如果看到了从前所看不到的地面或墙壁的线，那么你的画面空间也就开始扩展了。

如果这本书能够对读者起到一点点作用我都将无比高兴。

Go office　林晃